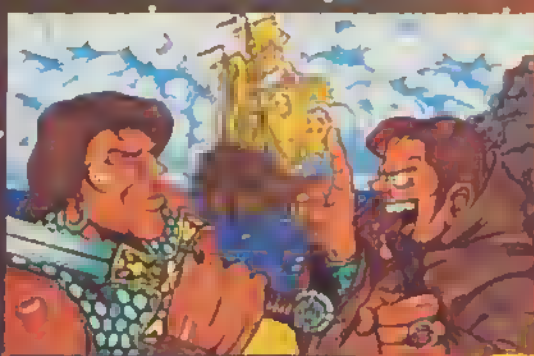


9 770866 080010



# A Gálya



Kiadja és forgalmazza (C64-re, csak mágneslemezen): COM-WARE Kft.

A Wasted Time c. program ára: 599,- Ft (ÁFA-val + postal és kezelési költséggel)

A Gálya c. program ára: 799,- Ft (ÁFA-val + postal és kezelési költséggel)

Megrendelhető: COM-WARE Kft, 1519 Budapest, Pf.: 363 (1114 Bp. XI.Vásárhelyi P.u.B.).

Megvásárolható: ComputerBooks Kft, Bp. XII. Tartsay V.u.12., az ACOMP Kft. szaküzletben, valamint az Impresszumban feltüntetett számítástechnikai szaküzletekben.

JÖN • JÖN • JÖN

## SINGLE EXTREME FREEDOM

Jó hír a stratégiai játékok kedvelőinek. Az ALICE Software stúdió jóvoltából hamarosan megjelenik egy kizárólag 2 joystickkal játszható kaland-stratégiai játék C64-re, csak mágneslemezeire. Korban és stílusban elég nehezen helyezhető el, a koral középkor és a XX. század jellemző vonással egyaránt megtalálhatók benne.



Előjegyezhető a CoV címen keresztül. Ára: 699,- Ft (ÁFA-val, postal és kezelési költséggel együtt, vagyis ennyit kell fizetni a postásnak!)

Júniusban végre megjelenik!

## PC-s 2. játékok

A sikeres első kötet nyomdokain haladva ismét hasznos felhasználói infókkal indul a könyv első része, melyben várhatóan tanácsokat kaptok a SETUP-olást, vírusölést illetően, némi áttekintést adunk napjaink népszerű perifériáiról, úgy mint CD-ROM, hordozható winchl stb. Ezúttal bővített terjedelemmel jelentkez az Elsősegély fejezet, kb. 30 oldalon mintegy 170 játékhoz közlünk tippeket. A játékleírásokat ezúttal is egy kisebb Sierra összefoglalóval nyitjuk, abból sosem elég. Hosszabb és rövidebb lélegzetű játékleírások egyaránt helyet kapnak a könyvben, lesz egy TökösMákos jellegű, játéklismertetőket felölelő fejezet, rövid összefoglaló a PC-s autósztimulátorokról, no meg ami még közben az eszünkbe jut.

A könyv fogyasztói ára: 599,- Ft. Akció! Ha előfizet a kiadványt, 100,- Ft-ot megspórolhatsz! Előfizetéssel csak 499,- Ft-ba kerül. Ha még benne van a csekk az újságban, akkor ne tévovázz, ne maradj le erről a nagyszerű lehetőségről. Természetesen a 499,- Ft rózsaszín csekkben is befizethető, az impresszumban közölteknek megfelelően, csak ne feledd a csekk háta ráírni, hogy: "PC-s játékok 2."

## Commodore Világ VI. évfolyam, 1994/6. szám

Megjelenik: havonta

Kiadja COM-WARE Kft.  
Felelős kiadó: Rucz Lajos  
Feleltőlén szerkesztő: CoVboy  
Borító: Party Graphics demo (Amiga)  
Összeállították: En és a többiek  
Belső grafika: Muller Mihály  
Elsősegély és PC felhasználói  
rovat: Molnár Zsolt (DoT)  
C64 felh. rovat: Kószo József (SAM)  
Amiga felh. rovat: Torok Csaba (CSIKÁ)  
PC felh. rovat: Werrter Zsolt (DADA)  
Plus/4 sarok: Simon János (Jahny)  
Állandó munkatársak:

Bors Gábor (Bryan)  
Homoki Péter (HaPi)

### Külső munkatársak:

Istvánvagner Átila (HATI)  
Hanula Zsolt (HANCU)  
Keresztész Tibor (Martin)  
Kozma Zsolt (KoZso)  
Párfányi Gergely  
Sáku Tibor (TIBSOFT)  
Tarbaj Péter (TARBYU)

Szerkesztőség 1114 Budapest  
XI. Városhely P u 8

Postacím Com Ware Kft (CoV)  
Budapest, Pf. 363, 1519  
Itt lehet levelezgetni!

Bankcím Ide ne írj levelet - arra ott van  
a postafiók! Ezt csak akkor kell használni,  
ha postahivatalban készítesz röszkét,  
és ezen adod fel a hirdetés  
díját, rendelés újságot. Egyébként vagy  
egyéb papírszert. Ez esetben ezt a címet  
kell beírni a "penzösszeg címzettje" rovatba  
OTP, Budapesti, Irinyi u. 30.,  
1117. (A csekk központos szálványának  
hátdolára ilyenkor mindig írják rá:  
Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7  
- es azt, hogy a pénzt mire adod fel!)  
Természetesen célszerűbb az újságból  
kivágható sarga csekket használni!

**Terjesztő:** Az NHRT (Nemzeti Hírlapko-  
reskedelmi Rt.), a HIRKER Rt., és a regl-  
onális társaságok az ország egész területén  
megtalálható hírlapárutó szakszle-  
tekben és paviilonokban, valamint:  
ACOMP Kft., (címek ld. hátul)  
SZÁMALK Okt.közp. könyvesboltja, Bp.  
XI. Etele u. 68.  
Műszaki Könyvtárház, Budapest, VI.  
Liszt Ferenc tér 9.  
MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc,  
Széchenyi u. 49.  
MEGAPEX Kft. Szaküzlete Gyöngyös,  
Szt. Bertalan u. 2.  
CILI-BAZAR, Nyiregyháza, Kossuth u. 25.  
QUEEN Computer Shop, Debrecen,  
Csapó u. 15.  
BIT-STOP BT., Kecskemét, Rátóczi u. 2  
AXIS Kft., Baja, Szabadság u. 2  
TELECOMP Kft., Sopron, Orsolya tér 5.  
RAMORG CM, Zalaegerszeg, Kosztola-  
nyi u. 41.

ISSN 0806-0808 — Patria Nyomda Rt.  
Felelős vezető: Bakor Gábor

A CoV következő (46/47.) összevont  
száma július harmadik hetében  
jelenik meg

# Tartalomjegyzék

Tartalomjegyzék, nyeremények és egyébek...	1
Épp ez jutott eszünkbe...	1
NEWS	2
Heart of Africa (C64)	5
The Crypt (Castle Master 2.) (C64, Amiga, PC, Spectrum)	6
Wasteland (C64)	8
INDY III — Indiana Jones and the Last Crusade (C64, Amiga, PC)	12
1869 (Amiga, PC)	14
The Lost Dutchman Mine (Amiga, PC)	16
Hírdetések	19
Elsősegély (C64, Amiga, PC)	22
HORDE (PC)	23
Shadow Caster térképek (PC)	25
Plus/4 sarok	27
Közérdekű / Mindentelő / Cheat	27
SENSITIVE térkép (21-24. szintek)	27
ADVENTOUR	28
Western Adventure (C64)	28
Isher I. (Amiga, PC)	28
Space Crusade (C64)	29
TökösMakos	30
Campaign (Amiga, PC)	30
Plasma Ball (C64)	30
C64 (felhasználói rovat)	31
Osztott rasztercsíkok	31
Apróságok	32
Rockmonitor 5.3	32
Amiga (felhasználói rovat)	32
Levelezés	32
Clouds	33
zGIF	33
Törőritőprogramok #1	33
PC (felhasználói rovat)	34
Még több memoria — XMS	34
CoVboy Posta	37

Előfizetőink közül 1-1 doboz mágneslemeznyi nyertek:

Bakos András, Bp. XXI. (940020445)  
Buzs Lajos, Szeged (940011229)  
Dudás Tamás, Bp. XI. (94011036)

Kozak Miroslaw, Debrecen (940010882)  
Szűcs Imre, Tatabánya (940010199)

Nyereményeiket postai úton juttatjuk el.

## Épp ez jutott eszünkbe...

Ezt a bevezetőt a vártól eltérően most  
mégsem azzal kezdjük, hogy az előző  
szám miért nem jelent meg a május 16-  
án kezdődő héten, valamint azért  
hagytunk a következő bevezetőre is (pl.  
azt, hogy ez is csúszott? — CoVboy).  
Inkább beszéljünk arról, hogy milyen  
szép is volt ez a május. Az elején meg-  
fagyunk, a közepe felé meg kezdünk  
mogsúlni, aztán meg elasztunk... Persze  
nem is ez volt a leglényegesebb,  
hanem az, hogy szavazott az ország.  
Szavazott a CoV olvasók színe java is.  
Bár ezen számunk lapzártáig még  
csak 1 hete érkezgetnek be a szavazo-  
cédulák (mi nem vagyunk olyan gyorsak,  
mint az Országos Választási Iroda),  
mégis dicséretesnek mondható, hogy  
ilyen sokan adtákok le voksukat a CoV  
43-ban elhelyezett levelezőlapon. Az  
első kérdőív beérkezése óta eltelt  
mintegy 10 nap alatt kb. 800 (egészen  
pontosan 795 db.) kérdőív érkezett be,  
és került feldolgozásra (a mai posta  
még nincs benne — bocsi), ami na-  
gyon szép eredmény, ha hozzátesszük,  
hogy a legutóbbi (2 évvel ezelőtti) fel-  
mérésünk elkészített levelezőlaponból  
az első héten mindössze 250 db. került  
a postafiókunkba, és 2 hónap alatt kb.  
2.200 db. érkezett be. A jelenlegi ten-  
dencia alapján bizunk benne, hogy ezt

az eredményt most is teljesítjük, vagy  
túl is szárnyaljuk, hiszen kölcsönös ér-  
deklünk egy hiteles kép elkészítése, ami  
csak akkor születhet, ha minél nagyobb  
a minta.

A beérkezett „szavazólapok” alapján  
azonban teszeredményt már tudunk kö-  
zölni, ami azért érdekes, mert vélemény-  
nyünk szerint ez a statisztika számotte-  
vően már nem fog változni. Nem azért,  
mert nem várunk több laplapot, hanem  
azért, mert az első mintegy 400, és a to-  
vábbi kb. 400 levelezőlapon külön-külön  
került feldolgozásra, és a két statisztika  
eredményei között csak 1-2 %-os eltéré-  
sek mutatkoztak.

Most menjünk szépen sorban az egyes  
kérdéseken, ismertetve a feldolgozás  
(részeredményét, és hozzátűzve némi  
kierfekeles!

### A) Hány éves vagy?

12 alatt: 0,01 %  
12-18 között: 69 %  
19-25 között: 22 %  
25 felett: 8,99 %

A legfiatalabb olvasónk 10 évesnek, a  
legidősebb 56 évesnek jelölte meg ma-



gét, a 12-es évesek veszik el a pálmát, ezen belül is a legtöbb olvasónk 15. illetve 17 éves.

## B) Milyen géptípussal rendelkezel?

Első rubrika (elsődleges, tehát pl. otthon van)

1. C64, C128, 40,1 %
2. Amiga: 16,1 %
3. Plus/4: 3,1 %
4. PC: 38,8 %
5. Atari: 0 %
6. Spectrum v. Enterprise, 0,8 %
7. Konzol (SEGA, Nintendo stb.): 1,0 %
8. Egyéb: 0,1 %

## B) Milyen géptípussal rendelkezel?

Második rubrika (közvetlen kapcsolatba rúdsz vele kerülni pl. iskolában, munkahelyen, barátoknál stb.)

1. C64, C128: 11,1 %
2. Amiga: 12,1 %
3. Plus/4: 3,0 %
4. PC: 55,9 %
5. Atari: 1,1 %
6. Spectrum v. Enterprise: 1,3 %
7. Konzol (SEGA, Nintendo stb.): 3,2 %
8. Egyéb: 1,3 %

Ezt a pontot érdemes alaposan áttekinteni! Az előző felmérésünk óta jelentős mértékű felzárkózás érezhető a PC javára, míg az Amiga ott marad, ahol volt. Az Amiga esélyeit még a másodlagos előrelépés sem javítja, nem beszélve a PC itt tapasztalható óriási előnyéről. Egyszóval az adatok alapján teljesen érthetőnek tartjuk, miért szidottak minket az utóbbi időben, hogy a lap kezd teljesen el-pocé-esedni! Ugy is vehetjük, csak jobban igazodtunk az olvasók igényeihez. Tömegesen az itt látható eredményeket figyelembe fogjuk venni a tartalmi összeállításánál is.

## C) Az Amigán belül melyik típus? (Erre a kérdésre csak akkor kellett válaszolni, ha az előző B) pontban a 2-t választottad).

1. A500: 59,8 %
2. A500+: 9,4 %
3. A600: 10,2 %
4. A1000: 0 %
5. A1200: 20,6 %
6. A2000: 0 %
7. A3000: 0 %
8. A4000: 0 %

Ebből az derül ki, hogy — bár már szinte sehol nem érezzük — mégis az A500-as a sláger, őt követi az AGA, kb. harmadannyi lélekszámmal, majd a sor végén kb. egyenlő arányban osztozik a 1. és a 600-as.

## D) Milyen konfiguráció? (Erre a kérdésre csak akkor kellett válaszolni, ha a B) pontban a 4-t választottad, vagyis PC-d van)

### Első rubrika: gép típusa

- XT: 2,25 %  
286 AT: 17,7 %  
PS/2: 0,3 %  
386-osok összesen: 60,32 %  
ebből a legtöbb: 386 DX 40: 39,7 %  
486-osok összesen: 19,11 %  
ebből a legtöbb: 486 DLX 40: 5,48 %  
PENTIUM: 0,32 %

### 2. rubrika (monitor)

1. Hercules: 6,7 %
2. CGA: 2,58 %
3. EGA: 2,9 %
4. VGA, SVGA: 87,82 %

### 3. rubrika (RAM)

5. 1 MB RAM: 21,3 %

6. 2 MB RAM: 20,0 %
7. 4 MB RAM vagy ennél több: 58,7 %

### 4. rubrika (winchester)

8. nincs winchesterem: 1,93 %
9. HD 40 MB alatt: 10,61 %
10. HD 40-200 MB között: 65,18 %
11. HD 200 MB felett: 22,25 %

### 5. rubrika (CD-ROM)

- CD-ROM nincs: 88,4 %  
CD-ROM van: 11,6 %

### 6. rubrika (streamer)

- Streamer nincs: 94,9 %  
Streamer van: 5,1 %

### 7. rubrika (hangkártya)

- Nincs hangkártya: 56,11 %  
SoundBlaster vezérlő: 31,3 %  
GUS: 2,6 %  
Roland: 0,32 %  
Egyéb hangkártya: 9,67 %

Nes, lehet, hogy azért még akad 20 %, akiknek max. egy 286-osuk van, bár a 386 DX-40 a sláger. A VGA már egyeduralmú, viszont mintegy 40 %-nak még nincs legalább 4 MB RAM-ja, ami a jövő játéktérmet illetően mindenképpen fejlesztést igényel. Ugyanez vonatkozik a wincsikre is, hiszen ma már 200 MB hamar megtelik, nem beszélve arról, hogy egy kb. 500 MB-os wincsi ára sem előrelátható. A CD-ROM meghajtók száma még olg szegényes, így csak CD-ROM-ra készült játékok leírásaival egyelőre nem fogunk forrasztani benneteket! A streamer bukott, itt valószínűleg nem is lesz lényeges javulás a jövőben sem. A hangkártyák terén is meglepődünk a statisztikán, erre nem gondoltunk, hogy 10 PC-ből még mindig csak kb. 4-nek van hangkártyája. A hangkártyák áraiban is drasztikus csökkenések érezhetőek, ott egy kis kínálat a hátsó barátságok, lehet válogatni.

## E) Melyik számtól kezdve veszed a CoV-ot? (A rubrikába a CoV megfelelő számát kellett beírni)

1. számtól: 29,74 %
- 2-3. számtól: 12,94 %
- 4-12. számtól: 10,42 %
- 13-20/21. számtól: 15,46 %
- 22-29/30. számtól: 11,76 %
- 31-39. számtól: 16,64 %
40. számtól: 2,5 %

Ez azt az arányt mutatja, amit évről-évre az előfizetőink között is tapasztalunk, vagyis azt, hogy van egy kb. 40 %-os meg, akik a kezdetek óta velünk tartanak, ugyanakkor van minden évben kb. 10-15 %-nyi olvasó akik elcsúsznak, viszont helyettük újak lépnek be a ringbe. Mindenre az elmúlt 5 év során a példányszámunk állandósult.

## F) Kedvenc rovatok (A három rubrikába be kellett írni annak a 3 rovatnak a számjegyét, ami a legjobban tetszik)

Feldolgozás: az adott rovat az olvasók hány százalékának tetszik?

1. Epp ez jutott eszünkbe: 9,57 %
2. News: 26,55 %
3. Játékleírások: 74,45 %
4. Hirdetések: 5,88 %
5. Elsősegély: 29,41 %
6. Adventour: 8,57 %
7. TökösMákos: 14,62 %
8. Fantasy rovat: 2,6 %
9. Plus/4 sarok: 3,36 %
10. Felhasználói rovat: 33 %
11. Getto komiksz: 14,1 %
12. CoVboy Posta: 73,23 %

Feltesleges leveleket írogatni, hogy az összeg nem jön ki szárazra, mivel hármat lehetett megnevezni, viszont volt, aki csak ketőt jelölt meg, volt aki négyet. Az eredmény is tükrözi az öltog véleményt, amely alapján azonnali hatállyal likvidáltuk

a Fantasy rovatot, a Plus/4 sarokt redukáltuk 1 oldalra, a Posta pedig kap még egy oldalt, de mindezt lásd a következő pont szerint is...

## G) Az előbbi pontban felsorolt 12 témakör tekintetében Te hány oldalt azonosítottál az egyes rovatoknak. (Az egyes rubrikák 1-12/ sorban az előbb felsorolt 12 rovatnak felelnek meg. Az egyes rubrikákba azt az oldalszámot kellett beírni, amit az adott rovatnak gondoltál. A végösszeget 40-re kellett kikalkulálni. Ha valamelyik helyre nem írtál számot, azt úgy vettük, hogy a rovat megszüntetése mellett tartod is a veksorát)

## Az átlag olvasó által javasolt oldalelértés:

1. Epp ez jutott eszünkbe: 1
2. News: 2
3. Játékleírások: 17
4. Hirdetések: 2
5. Elsősegély: 2
6. Adventour: 2
7. TökösMákos: 2
8. Fantasy rovat: 0
9. Plus/4 sarok: 1
10. Felhasználói rovat: 6
11. Getto komiksz: 1
12. CoVboy Posta: 4

Megpróbálunk megfelelni az igényeknek. Getto azt üzeni: elnézést hogy megint elmaradt a KOMIKSZ, de éppen a gyűjteményes kiadásával von elfoglalt, viszont igéri, hogy a dupla számban 2 oldallal virít majd.

## H) Legyen-e rejtvény a CoV-ban?

1. Na legyen: 63,08 %
2. Legyen, jó a keresztrejtvény, számítástechnikai témájú megfejtésekkel: 10,8 %
3. Legyen, pl. kóprejtvény: 7,8 %
4. Legyen, TOTO, számítástechnikai kérdésekkel: 8,9 %
5. Legyen, jó volt a képletlismerés: 6,52 %
6. Legyen, átlagot külön tavolben elküldöm: 2,9 %

No comment, de azért köszi a javaslatokat!

## I) Meg vagy-e elégedve a CoV címlapjával?

1. Igen: 97,7 %
2. Nem: 2,3 %

Ehhez sincs mit hozzáfűzni

## J) Az eddig megjelent — és általában is ismert — CoV-okat rangsorold. Te melyiket tartod a legszívnálalásabbnak, és melyiket lennő az utolsó helyre?

Első rubrika: a legjobbnak ítélt száma:  
Sorrendben a helyezések (I. a legjobb):  
I. CoV 43.; II. CoV 39.; III. CoV 29/30.  
IV. CoV 42.; V. CoV 40.; VI. CoV 31.  
VII. CoV 38.; VIII. CoV 35.; IX. CoV 1  
X. CoV 42.

## A második rubrika: az utolsó:

Sorrendben a helyezések (I. a legjobb):  
I. CoV 13.; II. CoV 2.; III. CoV 34.  
IV. CoV 3.; V. CoV 41.; VI. CoV 23  
VII. CoV 24.; VIII. CoV 26.; IX. CoV 35  
X. CoV 16

Azt mondjuk nem énuk, hogy a CoV 41-ban mi nem tettett annyira, de Getto mélyen meghejt, amikor a negatív első helyezést meglátta.

## K) Indítunk-e rovatot a konzoloknak? (SEGA, Nintendo stb.)

1. Nem kell: 73 %
2. Igen, max. 1 oldalt: 10,4 %
3. Igen, max. 2 oldalt: 7,66 %
4. Nekem mindegy: 9,66 %

OK! Lehet velünk beszélni!

A láborro elég sokan jelentkeztek volna, tájékoztatást azért nem küldtünk, mert elmaradt! Seba, jubileum azért lesz, a 48-47. szám pedig összevontan jelenik meg!

Bar pang a plac minden tekintetben, ezért körülőztünk, nehogy véletlenül NEWS nélkül maradjatok. Szögényes a kínálat, de hát ez van kérem...

## Adventure/RPG

— C64 —

Ugy tűnik, lassacskán búcsút vehetünk az eddig legutolsó nagy RPG sorozattól. A *Miko Doran Software* által életre keltett *Ormus Saga* harmadik része, mely a *The Final Chapter* alcímet viseli, az első két résznél lényegesen bővebb terjedelemben, hatalmas területen, lőtérrel megrakott ellenséggel képviseli az egykor szebb napokat látott C64-es RPG-k valószínűleg utolsó vonulatát. Kár, mert a műfajban mindig is szükség volt a hasonlóan igényes munkákra.

— Amiga, AGA, PC —

Emlékszik mindenki a kis vikings programcskára? Nem, nem, nem az Elveszett vikingekre gondoltunk, hanem a *HEIMDALL*.



Jó orrod van, itt az — *ORMUS S(Z)AGA III. (C64)*

## Arcade

— C64 —

*Dark Caves*, azaz *Sötét Barlangok* a címe annak az új akció-programnak, melyet a napokban bocsájtott piacra a *C.P. Verlag*. A játék nem rossz, bár tagadhatatlan, hogy a megoldások erősen emlékeztetnek néhány évvel ezelőtti megjelölt stílus effektjeire. Sebj, ma már ennek is örülni tudunk. Egy kis kedveslélőként azt még eláruljuk, hogy a sikeres akció végén, ráadásoként teljesíthetünk egy cseppet.

— C64 —

Régi játékok, nem vén játékok! — határozta meg a fő csapásirányt a *Champion Software*, és neki kezdett néhány egykoron nagy sikert aratott játék felújításának, átdolgozásának, klónozásának. Mostani munkájuk címe *Commando '94*. Ugy gondoljuk, ennél többet nem kell mondanunk.

— C64 —

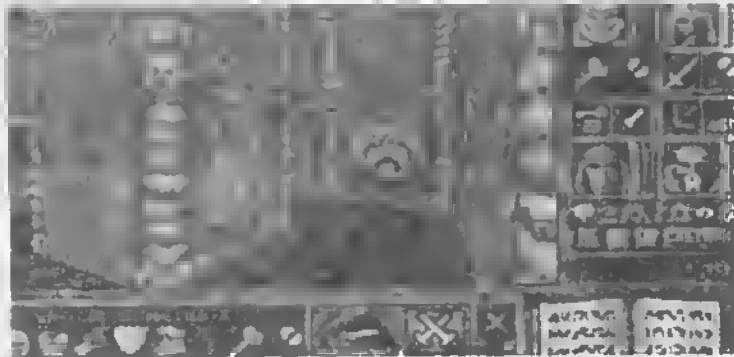
A '93-'94-es évre *All Yngvie* egyéltalmúen a lövöldözés akciók terjedelmévé nőtte ki magát, gondoljunk például csak a roppant sikeres *Holiday Cops*-ra. Most újabb két já-

ra. Most itt a második része, nem csak a preview. A grafika lentasztikus, a játszhatóságot javították, a harc ugyanazon a képernyőn van, mint a kalandozás. A mágia tündérekkel van megoldva, eddig csak egynek az értelmére jöttünk rá. Mindenképpen szerezzd meg!

— Amiga, AGA, PC —

A boszorkánykonyha rejtelmeibe vezet be minket a *Prognosis*, khm, akarjuk mondani *Psychosis*, legújabb szerepjátékában. Nos,

a *WIZARD* egy 3D perspektívában játszódó kaland, amely kivitelezésében leginkább a *DOOM*-hoz hasonlít. A *Bloodwych* szerzője, *Peter James* gondoskodott róla, hogy azok is menjenek spirálfűzet utánpóllásért, akiknek még van vagy 2-3 otthon. A 8 szintes labirintusrendszerben való tájékozódást megkönnyíti az Automap lehetőség. Nálunk a bocifojó szörnyek tetszettek a legjobban... PC-sek legalább 4MB RAM-mal legyenek megáldva!



Vasorrú bocik az Istállélabirintusban — *WIZARD (PC)*

tér érkezett dolgozószobájából, a *Guerilla*, és a *3D Spacewar*. Míg az előbbi egy őserdei partizánháborúra invitál, a második egy csekkeresztes lövöldözésre a *Tie* vadászok ellen. Ha nem vagyunk túl igényesek, mindkettő elég szórakoztató lehet.

— C64 —

Egy-két számunkkal ezelőtt már beszámoltunk a még csak preview szinten létező játékok között az *Arc Doors* címűről. Ez az a stílus, amely a *Frogger* ötletét felhasználva, egy sokkal érdekesebb, izgalmasabb és nem utolsósorban nehezebb ügyességi programot valósít meg. A *C.P. Verlag* által kiadott software az előzetes híreknek megfelelően mintegy ötven pályát tartalmaz, így a hosszantartó elfoglaltság biztosítottak látszik.

— C64 —

Ebben a hónapban — valószínűleg véletlenül — egy darab *Fred's Back*-et sem kaptunk. Hogy nem maradjunk mégsem mászkáló-ügyességi játékok nélkül, az *Electric Dreams* és a *Magic Disk* gondoskodott *Bobix* című játékával. A történet lényegtelen, a grafika jellegtelen. Cél: a pá-

lyakon elszórt gyémántok és megieyek begyűjtése az ellenfelek eltávolításával egyetemben. Egy *Fred* mégiscsak jobb lett volna...

— Amiga, AGA, PC —

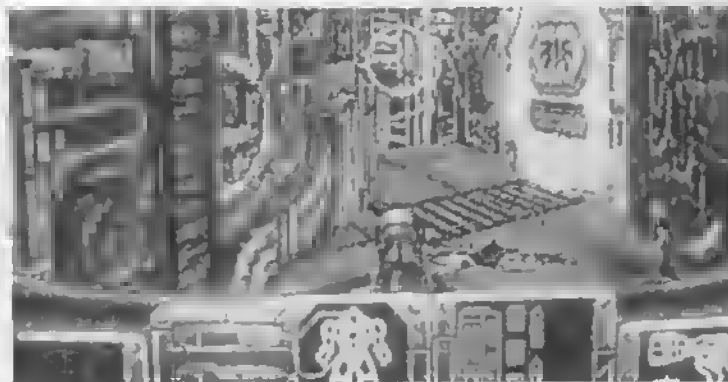
*Bors Gabi* az oroszlan. Vagyis *Brian the Lion*. Az egész játék az egyszerű gyűjtőjáték platformjáték szellemében íródott. Oroszlánunkkal gyémántokat, meg minden szírt össze kell gyűjtenünk. Akik szeretik az ilyen játékokat, biztosan megszerzik, akik nem, azoknak csak annyit ajánlunk, hogy a grafikát nézze meg. Az az egy dolog, amit érdemes.

— PC —

A *Blue Sphere* akciócsoport még '93 végén összedugta a fejét, hogy valami olyat alkossanak az akció kategóriában, ami még a *CoV NEWS* rovatába is bekerülhet. Igazuk volt. Az *IN EXTREMIS* talán a mai napig elkészült, és legjobban sikerült *DOOM* klon. A mozgás, a lögyverés, a kezelés, szinte minden *DOOM* kopintás, kivétel talán a környezet, ami — véleményünk szerint — színesebb, változatosabb. Urcowboyok vigyázz! Fordulás jobbra, lépés indul!



'X' típusu flu a Ewing-októl! — *BOBIX (C64)*



DOOM új könlésben — *IN EXTREMIS (PC)*

## Szimuláció, Sport

— Amiga, PC, CD-ROM —

A nagy baromságok kategóriájába tartozik a „nagy hű” *Ikarus MAD NEWS* című új prógyja. Nos, a rossz hírek egy gazdasági szimuláció, ahol is egy lap szerkesztősége részéről kell turmányos hírekkel belolyásolnunk a nagy USA gazdasági életét. Ez az elv olyan ismerős, állítólag a CoV is sok ember egészségét tette már tönkre, úgy látszik vannak még rokon lelkek

Az amerikai foci is abba a kategóriába tartozik, amely — számítógépes játékként — újra és újra oladható téma, no persze a tengeren túl. Az *Accolade* ezúttal egy nagyon szép 3D kivitelezésű sportjátékot jelentetett meg. Az **UNNECESSARY ROUGHNESS** végre a piacon van. Sajnos el kell mondanunk, hogy hazánkban ez a sportág nem támogatott, pedig milyen szép lenne egyszer egy CoV-576-Guru főmértékzés „Ne csak a labdára figyelj” szlogenrel körítve...

— PC —  
A *Mindcape* legújabb szimulátor programja az **EVASIVE ACTION** talán a **DOGFIGHT**-hoz hasonlítható loginkább. A játék érdekessége a küldetések koronkénti kiválasztása, vagyis 1914-ben is szerencsét próbálhatunk egy jó kis kétfedelessel, 1933-39 között messerschmitt és Zero gépeken karcolhatjuk az eget, 1990-95 között F-18 vagy MIG-29 gépeket lovagolhatunk meg, sőt kipróbálhatunk 2090-ben egy szupergépet. Hátát? Majd legközelebb



Lökdössök egymást gyerekek! — *Unnecessary R. (PC)*



Szállunk rendelkezésére — *Evasive Action (PC)*

## Logikai, egyéb

— C64 —

A *Tetris*-jöttogű logikai játékok tárháza — úgy tűnik —, kiapadhatatlan. Most a *Kopido Games* nevű csapat állt elő a *Speranza* című munkájával, melyben nem téglákat, hanem számokat kell megfelfelé elrendezésben a képernyő aljára „erogetni”. Nem rossz mulatság...

— C64 —

Abban biztosak vagyunk: nem kell attól tartanunk, hogy *Rubik Enid* — a Bűvös Kocka

„atyja” — valaha is koldusbotra jut, de az biztos, hogy nem kis pónzt kaszált volna, ha a számítógépes verziók után is megkapta volna a jogdíjakat. A legújabb tördolgozás a *Filter Dimension* névhez tűződik **Cuba Magic** címmel. Jó, jó, tudjuk, hogy volt már egy ilyen című játék, de ez most a 100 %-os változat, mintegy olvon megoldandó feladattal. Vögre megmozgathatja mindenki süteméptől tompult agyát.

— C64 —

Tudtatok, hogy egy kozmikus hősnő a tádatotogatóshoz is értenie kell? Logalábbis

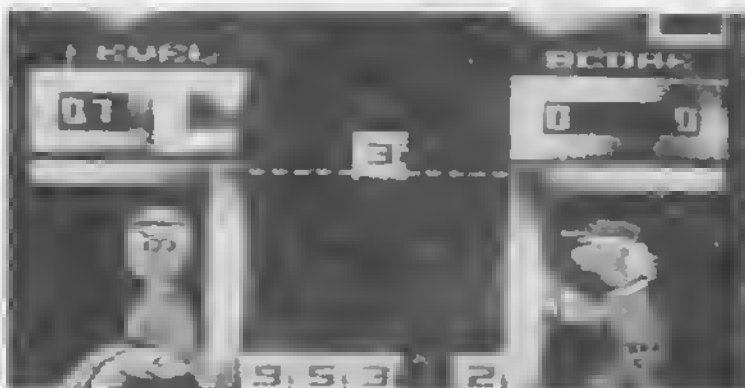
erre próbál bronzítékot szolgáltatni az L.K. *Avalon* által kiadott **Cosmic Hero** című izé. A játék nem rossz, bár kétségtelen, hogy nem sok újdonsággal tud szolgálni a témában.

— Amiga, AGA —

Nem olyan nagy társaságot érdekelhet, de azt a kis társaságot tájékoztatjuk, hogy megjelent az **IMAGINE 3.0 FPU-s** verziója. Mivel nincs koprocink, ezért kipróbálni nem volt alkalmunk, de a külföldi tapok, és a mi szerény véleményünk is az, hogy onnól jobbat nem igen csrnálnak már.



A CUBE el van vetve — *CUBE MAGIC (C64)*



Cheese Skamorza tutto tetrizzo — *SPERANZA (C64)*

...folytatás a 30. oldalról

• **Sub:** Csore. A pályán történő orószakos cselekményeknek három hatása lehet:

- A két ellenfél váltott egy-két pontot, de még tartják magukat.
- Az egyik pasi nem bírva a csatát se\*\*ro ül ilyenkor egy alsók jelenik meg a helyén, és csak a következő körben lesz mozgásképes.
- A lunge nádszálvirág fogja magát és le-sérul. Ilyenkor a következő körben lehetőségünk van csorélni. Az új játékos az oldalvonal közepén levő kijáróban jelenik meg

- **Next:** A játékosokkal a következőképpen mozoghatunk: click rájuk, majd jelöljük ki mozgásuk irányát, és click a **NEXT** ikonra (Az ellenfelet megtámadni úgy tudjuk, hogy rájuk clickelünk)
- **Undo:** A beállított mozgás törlése.
- **Done:** Szóhoz juttatjuk az ellenfelet is. Az ikonokból egyszerre csak három tatzik, a többi megjeleníteni az alattuk látható nyílhülyeségre clickelve tudjuk.

A pályán az ikonok mellett levő nyilakkal mozogtatunk. Click a nyilakra (tartuk nyomva a tuzet), és a joyt a megjelölt irányba

A bajnokság valahogy úgy van mint a fociban: A legtöbb győzelmet elérők jutnak feljebb.

**Vélemény a játékról:** többet is ki lehetett volna hozni belőle. A csapatok nem különböznek lényegesen egymástól, tök mindegy melyiket választjuk. Sokat dobott volna a játékon, ha az egyes csapatoknak valamilyen speciális képessége van. A felmezekező rendszer bár elég gyors, nem nézi meg magától, melyik oldal van bent, emiatt elég idegesítő, amikor a bunyóknál tízszer körli egymás után a B oldalt. Ettől függetlenül, elég jó játék.

• **HATI**



A programot 1985-ben jelentette meg az **Electronic Arts**. Ez a kissé régi játék is méltó a nevükhöz, az bizonyos. A game 1 lemezoldal, kazettás változat létezése erősen valószínűtlen.

Betöltés után a 'F7'-t nyomva új játékot kezdhetünk, 'F3'-ra pedig betölthetünk egyet a 10 kimentett állás közül (menteni csak a játék által formált data-diskre lehet).

A kerettörténet. **Afrika** nepei egy elfeledett, titokzatos sírról beszélnek, melynek helyét pontosan senki sem ismeri. Egy kalandvágyó amerikai érkezik Kairóba, akinek célja a sír megtalálása és a kincs megszerzése, bármi áron. A feladatra mindössze 5 évet szán, azon egyszerű oknál fogva, hogy a programozók nem adtak neki többet.

A játék elején emberünk (tiszta Indy...) Kairótól északra ácsorog a sivatagban. Mozgatása joystickkal történik, tűzgomb hatására a képernyő bal oldalán elhelyezkedő ikonok közül válogathatunk.

- A rubrikát a **D** bűtűre mozgatva tekinthetjük meg hősünk naplóját, ahol gondosan feljegyezz minden eseményt. Lapozás a joy előre/hátra mozgásával történik, a kilépés pedig a tűzgombbal.
- Az **iránytűre** clickelve **Afrika** térképének azon része jelenik meg, amelyen kalandorunk éppen tartózkodik. Helyzetét villógó pont jelzi. A bejárt területek világosak. Ha településen tartózkodunk, akkor az az opció a helység épületeinek helyét adja meg, a fontosabbakat kiemelve.
- A **feljre** clickelve 3 új opciót kapunk:

- **Where am I?** — Elre a program kirjja a terület jellegét, a tájegység nevét, vagy, ha egy településen vagyunk, akkor a város/falu nevét. A mindenfélre vízhez nevet is megtudhatjuk, ha éppen bennük úszunk/köszülünk megfulladás.
- **How am I?** — Állapotunkról kapunk némi info. Ez lehet sokféle, pl. **FINE** (ok), **STARVING** (éhezünk, jó lenne enni valamit), **BURDENED** (jól meg vagyunk pakolva, pl. kenu cipőbősekor, akkor emberünk lassabban mozog), **WOUNDED** (néhány fokozatban (különféle állatok támadása folyton elszarvedett sérüléseink vannak, használjunk valami gyógyszert).

- **Drop Stuff** — Ilyenkor hősünk lepakol minden náta tövő tárgyat, és rejtékhelyet készít (településeken ez nem megy). Ilyenkor vagyunk lel azokat a dolgokat, amelyeket nem akarunk ott hagyni. A térképen a rejtékhelyeket, a városokat és a hegyeket ugyanaz a szimbólum jelzi, egy fekete pont. A játéktépernyőn a rejtékhely jelle egy fekete ovális maszal.

- A **kéze** clickelve szemügyre vehetjük a tulajdonunkban lévő tárgyakat. Kezdetben itt nem látunk sok mindent, fogalmatlanul úgy is, hogy semmit. Később majd itt választhatjuk ki, hogy mit akarunk használni. A kaja, a pénz és a kenu kivételével minden tárgy ebbe a tartárba kerül.

A játéktérről jobbra a következő adatokról kaphatunk info:

- **Weeks Food:** Hány hétre elég még a kajánk. Kezdetben 10, max. 20 lehet.
- **Money:** Kezdetben \$250
- **Gifts** Ajándékok, ezek a feltárban kisláda köpeben jelennek meg. Max. 255 lehet, kezdetben természetesen 0. A civilizálatlan népeknél ez helyettesíti a pénzt. Darabját \$1-ért szerezhetjük be.
- **In Hand:** Itt látjuk, hogy hősünk mit tart a kezében.

A játéktér felett látható az óvszám. 1890-ben indulunk, és 1895-ig jó lenne zöldágra vergődni.

A játék elején rögtön arról kapunk tájékoztatást, hogy ahol állunk, ott valamit elástak. Menjünk **Kairóba** ássórt.

Néhány szó a településekről: Két csoportba lehet őket osztani, város és falu. A városok általában a tengerparton vannak, de nem mindig itt többféle bolt van (amelyek másképp néznek ki, mint a többi ház), lehet bevasárolni. Az üzletelés egy külön procedúra: menjünk be a boltba, álljunk az eladó jobb oldalára, erre ő megmutatja a portékát. Ha valamit meg akarunk venni, akkor lépünk rá, és nyomjuk meg a tűzgombot. A következő dolgokat szerezhetjük be (az árak városonként kis mértékben eltérnek).

- **Food:** Kaja, adagonként 5 hetre.
- **Canoe:** Kenu. A folyókon és tavakon gyorsan és biztonságosan haladhatunk vele, de az óceánra inkább ne akarjunk

kimenni. A szarazoldon nem érdemes soká cipelni, mert lelassít, inkább rejtsük el egy olyan helyre, ahol később megtaláljuk.

- **Gun:** Pírsztoly, önvédelemre és lablasra jó (orról bővebben később).
- **Whip:** Ostor, nem tudjuk, mirre lehet használni, lovaskocsit nem találtunk a játékokban.
- **Machette:** Burjánvágó és Megkonnyít a haladást a dzsungelben, de lehet vele kígyók ellen is védekezni.
- **Rope:** Kötél, a hegyvidékeken gyorsabbá és biztonságosabbá teszi a közlekedést.
- **Medicine:** Gyógyszer, ha megsérültünk használjuk. A sebek egyrészt lelassítják emberünket, másrészt a sokadikba biztos, hogy belehal.
- **Contalner:** Kulacs, sivatagba ne menjünk nélküle.
- **Map:** Térkép. Ezt használva megjelenik **Afrika** azon szeglete, ahol éppen tartózkodunk, csekélységünk helyét egy villógó pont jelzi. A városokat, hegyeket és rejtékhelyeket fekete pontok jelzik (a hegyeket arról lehet felismerni, hogy elég sűrűn helyezkednek el).
- **Shovel:** Ásó, elrejtett kincseket áshatunk ki vele. A program jelzi, ha éppen valami kincsnyaló állottunk.
- **Gift:** Ajándék, már volt róla szó. Megannyit, hogy a feltárban 1 helyet foglal, darabszámtól függetlenül.

A városokban van még egy galériaszorú, nyitott építmény is. Ezen a helyen értéktárgyakat adhatunk/vehetünk. Ha eladunk, akkor úgy állunk a fiók mellett, hogy az eladandó tárgy a kezünkben van, ilyenkor ő felajánl egy árat, ami általában az eladási ár fele, ha elfogadjuk, akkor tűz. Ha sokáig nem ajánlunk semmit, akkor ő mutatja meg, hogy mit ad el. A következő dolgok jöhetnek szóba nála, arany, ezüst, vörösréz, átfalantsont, szobrocska.

A kikötővárosokban van még egy utazási iroda is, amelyet a ház homlokzatán lévő villámszerű ábráról lehet felismerni. Ide betérve **Afrika** térképén a joyt jobbra/balra mozgatva kijelölhetünk egy másik kikötővárost, ahová utazni szeretnénk. Ezen a térképen világos színnel látszanak a már bejárt helyek, a villógó pont ismét minket jelöl. A távolság növekedésével természetesen a viteldij is emelkedik (\$30—\$120). Ha kijelöltük a helyet, akkor tűz, és már utazunk is. Bár a hajóuton csak 1 heti kaja fogy el, az utazás több hónapig is eltarthat, mert a hajó megáll az utbaeső kikötőkben. A következő helyeken van utazási iroda (értelmezészerűen csak ide lehet hajóval utazni): **Calro, Tanglar, St. Louis, Lagos, Boma, Cape Town, Zanzibar, Barbera**. A nagyobb településeken természetesen kocsmár (pub) is van, itt többek között állást lehet menteni ('F3': Save, 'F5': Format Data Disk).

A falvakban csak egyféle bolt van, itt ajándékok árulnak kenut és kaját. Meg egy fontosabb ház van a falvakban: a falubíró háza (az nagyobb a többinél). Menjünk be ide, és helyezzünk el egy csomag, azaz 10 adag ajándékot a törzstől melletti asztalon. Ha a főnök elégedett, akkor a következőt ténylehetnek:

- **Tahó** módon kijelent, hogy jobban orult volna aranyak/ezüstök/lefalantsontnak/stb., amit XY területen lehet találni. Ha képeket beszél, akkor valószínűleg nem fogjuk tudni beazonosítani a helyet. A lényeg az, hogy ha nyitán megmondja a lefőhelyet, akkor nézzünk ott körül.
- **Arany/azüst/stb.** telőhelyeket árul el, de itt is lehet, hogy nem fogjuk megérteni.

Előfordulhat, hogy nem elégedett az ajánlatokkal, akkor adjunk neki még. Lehetséges történetek:

- A sírról kottyan el infokat. Megtudhatjuk, hogy közelebb vagy messzebb vagyunk hozzá, mint az előző településen voltunk.

- A törzs fő avatnak, Ez kello-  
mes történet, men ezek után itt ingyen  
kapunk kaját és kenut.
- Ha sérültek vagyunk, meggyógyítanak



Ha a törzsfő nem kér, de mi megis túlmá-  
lunk, akkor is a sirtól kapunk infokat. Ha  
pisztollyal a kazunkban rontunk be, akkor  
is megtudhatunk azt-azt, de az ilyen erő-  
szakos cselekedet azt eredményezi, hogy  
abban a faluban többé nem mehetünk sem  
a boltba, sem a főnökhöz, és persze ellen-  
ségeinktől fogunk közelni: nyíllal lőnek ki  
ránk, ami minden esetben jobbról vándor-  
rog be a kápornyóba. Ha ogészségesek va-  
gyunk, és gyorsan mozognak, akkor ezt  
könnyen kiérülhetjük, de ha eltalál, akkor  
a pénzünkön kívül mindenünk elveszik, és  
egy kis időre még étlen-szomjan fogságba  
is kerülünk. Ha nincs a közelben kikötővá-  
ros, akkor ez rögtön a játék végét is jelenti,  
mert élelem nélkül viszonylag hamar meg-  
halunk.

Emo rövid kitérő után nézzük a megoldást:  
Tehát megvesszük az ástól **Kalróbán**, és ki-  
assuk a kincset. Egy kótól, 10 ajándék,  
meg néha egy zsák arany, Komoly... Most  
vissza **Kalróbá**, és vásároljunk be alapo-  
san. Ha ven pisztolyunk, akkor rabolhatunk  
is a beltől (kocsmából és utazási irodá-  
ból viszont rövid úton kivágnak, ha muto-  
gatjuk a fegyvert). Rablások esetén itt is jön

ugyanaz a nyílas hülyeség, mint a falva-  
ban, meggyőző következményekkel.

Utazzunk el **Zanzibárba**, és ott (Afrika kö-  
zépső részén) kezdjünk kérdezősködni a  
falvakban. Mrután a sirt még mi sem talál-  
tuk meg (túl friss a program...), lovábbi ta-  
nácsot következnak:

- A településeken vigyázzunk, mert köny-  
nyen előfordulhat, hogy az utcán sétál-  
gatva, és az etnikummal érintkezve a ke-  
zünkben lévő tárgy eltűnik... Az ajándé-  
kaink száma is csökkenhet, biztos divat  
arrafele az önkiszolgálás — ezért mond-  
juk cserébe néha megkapjuk a helység  
alaprajzat. Ha pisztoly van a kezünkben,  
akkor a lopkodás sokkal kevésbé való-  
színű (a nyílvesztők ugyanis nem lop-  
nak)...
- Rabelni csak az értéktárgyarustól árho-  
mos, meg esetleg az ajándékarusnát fel-  
tanfolni. Azonban vigyázzunk, ha sokat  
garázdálkodunk, akkor esetleg az összes  
környéken lévő település megharagszik  
ránk, és az kellemetlen tud lenni (a koc-  
ma és az utazási iroda enélkül függetlenül  
szeretettel vár)...
- A szabadban mászkálva mindig feje-  
nünk kaja és tőrkep.
- A dzsungelben a macietto, a hegyekben  
a kótél legyen kézben. Ha úszunk, vagy  
sík vidéken gyaloglunk, akkor célszerű a  
pisztolyt szorongatni.
- Sivatagba ne menjünk vízeskulacs  
nélkül! A program mindig jelzi, ha  
emberünk szomjas, ilyenkor itassuk meg  
(USE kulacs).
- Ha megtámadott és megsebesített egy kí-  
gyó, krokodil, piranha (Afrikában??),  
oroszlán, ihug rablóbanda (Afrikában  
????????????) (ezek ki is fosztanak, ha  
nincs pisztolyunk), akkor használjuk a  
gyógyserit. Lehet, hogy csak többszöri  
használatra gyógyulunk meg teljesen.
- A játék figyelmeztetéseire érdemes odafig-  
yelni (nincs kaja, hamarosan lejár az  
idő, szomjasak vagyunk stb.), és minél  
hamarabb cselekedni.

- Néha megalatljuk mas utazós cucca-  
r/roftakhelyet, ezeket nyugodt lélekkel  
vigyük el/tosszuk ki.
- A játék elején mindenféle utazók minden-  
féle tanácsokkal traktálnak minket. Fo-  
gadjuk meg őket, bár meglehetősen ma-  
gától értelődőek.
- Ha sokat böklészünk a vidéken, akkor  
egy-egy nagyvárosba betérve jutalmat  
kaphatunk felfedezésünkért. Megérr te-  
hát sokat mászkálni..
- Vízesésekben ne nagyon csónakázzunk  
(ogyik irányba so), és a fürdözést is na-  
poljuk el ilyen hely közelében. Megús-  
hatjuk ugyan sérülés nélkül, viszont a  
leher némi hiányokat fog mutatni. A fog-  
jobb a Livingstone-vízesés, ahol az or-  
vénybe belekerülve hónapokig is elkerin-  
gözhetünk, aztán elfogy a kaja, és hő-  
sünk "elfgyengül a vági"...
- 'F1'-gyel újrafokozhatjuk a játékot

Marad az értékelés. Nagy pozitívum, hogy  
a program korai betöltőkezős ellenere  
gyorstíthó használat, os a játék közbeni töl-  
tetés sem hosszadalmas (sokszor a hát-  
térben tölt). További jó pont lenne, hogy le-  
het baloldali tanulás, csak az olyan érdekes  
részletek zavaróak, hogy pl. hogy kerül  
kobra vagy piranha **Afrikába**? A földrajzi  
formák althelyezése és ismertetése nagyon  
preziz, az etnikumok a helyükön vannak,  
sőt, küllemükben is hasonlítanak az eredeti-  
típusok. Az most meglint egy másik dolog,  
hogy hősünk egy kulacs vízzel, kenúval a  
hátaán átszéli a **Szaharát**, vagy megmássza  
a **Kilimandzsárót**, de ebbe igazán bunkó-  
ság lenne belekötöni.

Komolyra fordítva a szót, a játék mltó ihle-  
tője a **PIRATES!**-nek, mert erősen valószí-  
nű, hogy **Microproso**-ék innen is merítették  
ötleteket. Zóna nincs, a grafika is elég mini-  
mális, de mindennek ellenőro érdemes vele  
olajszadozni, mert a játék nagyon jó.

• **Párkányi Gergely**



Hm, hat ez sem egy mai gyerek, de  
manapság már nagyítóval kell keresni C64-  
re az ehhoz hasonló, kicsit „agytornász”  
jellogú játékokat. Először egy keveset az  
írnyításról, aztán bele a közepébe:

- 'Z' — fordulás balra
- 'X' — fordulás jobbra
- '\*' vagy 'töfelényil' — előre
- '=' — hátra
- 'P' — felpillantás
- 'L' — ugyanez lefelé
- 'C' = + Z, X, P, L' — 90 fokkal forgat
- 'U' — 180 fokot fordul
- '+' — célkereszt ki-be
- 'A' — action
- 'R' — futás
- 'W' — séta
- 'C' — hasoncsuszás

- 'I' — I/O menü. Itt.
- 'K' — kulcsok nevel
- 'F' — zena ki-be
- 'S, L, Q' — navajon

Kerelsztori: A **CASTLE MASTER** progra-  
mozól nagyon bedurrantak, hogy játéku-  
kat a népek nem saját kültőből, hanem  
holmi CoV-leírások alapján játszották vó-  
gig, omiatt megírták a folytatást, amiben  
a hős herceg egyik nap egy kriptában  
ébred. Mivel ez a herceg számára tartha-  
tatlan állapot, megkezd az „akció”-fedő-  
nevű akcióját...

Kezdeskor az elmés **CRYPT**-elnevezésű  
szobácskában tartózkodunk, Nyissuk ki a  
mellétünk álldigáló ládát, és vegyük ki be-  
lőle a kulcsot. Ezzel már ki is mehetnénk,

## THE CRYPT

de kíváncsi kalandor kinyitja a koporsót is  
(Hátha találunk valami harapnivalót). A szo-  
ba hevos villogásba kezd. Ez, valamint a  
lány, hogy életerőnk szépen lassan a nulla  
felé tondal, kellemes emlékekbe ringatja a  
**CASTLE MASTER**-on keresztülvégződött ka-  
landort... Hát igen itt valahol egy szellem  
van. Nézzünk le a padlóra, és lőjük szét az  
egeret. A szellemveszély elmúlt, húzzunk  
innét. Menjünk át a **TANTALUS**-ba. Nyis-  
suk ki a koporsót, vadásszuk le a szelle-  
met, majd figyelmünket összpontosítsuk a  
lalnál lévő kockára. Paskoljuk meg ('A'  
billentyű), erre eltűnik a hülyéje. Húzzunk  
ki. A képzeltelenebbek bizonyára figyelmen  
kívül hagyják a **CRYPT CORRIDOR**-ban  
található asztalt. A gyanakvó (**DARK SIDE**-  
on nevelkedett) játékos azonban leguggol,  
és körbevizslat az asztal körül. A gyanakvó  
(**DARK SIDE**-on nevelkedett) játékos ezután  
valószínűleg elküld a francba, mivel az  
asztalnak abszolút semmi szerepe nincs a  
játékban. He-ha.

Menjünk inkább a **LAST TREASURE**-ba. Itt  
az előbb áttolt kőköcsből lépcső lett. Men-  
jünk fel rájta, és a polcra kapjuk fel a kul-  
csot. Aki akar, visszatárolhatja a két kőköcs  
a másik szobába (ott a polcon egy kaja  
van, de sehogy sem sikerült felvenni). In-  
duljunk a **MOUSETRAP**-ba vegyük le az  
asztalról a kaját, orre az asztal és a szék  
felemelkedik(???) és a szoba villogni kezd.  
Lőjük szét a renitens bútordarabokat, és lá-  
vozzunk.

**BENELUS**-ban vegyük fel a gyémántot, és  
haladjunk tovább egyenesen. Szedjük fel  
annyi kaját (menjünk a felsőbb szintekre  
is), hogy az erőnk a maximumon legyen.  
Ezután menjünk a **LIFT SHAFT**-ba. Az itt  
található szikla valószínűleg sok ember



kedvet elvette a játékokat, letszalog semmi sem csinálhatunk vele, de előbb-utóbb elakadunk a járatban. Megoldás: ha az erőnk max (nem elég, ha **HERCULEAN**, teljesen maxon kell lennie), menjünk neki. Erre arébb csúszik. Hmm... alatta nincs semmi, nem úgy mint az első részben. Ha viszont felpillantunk, alunkra órdógi mosoly telepszik... (Még annyit: ezentúl ne pazaroljuk a kaját, csak ha feltétlenül szükséges, a végén feltétlenül kell egy kis tartalék)

Menjünk fel az ötödikre. A **TUNNEL**-be lépve lőjük szét a szellemet, és lépünk be a **RAVINE**-ba. Ez egy nagyon kellemos hely; lehetőleg ne potyogjunk le, mert újra kell kezdenünk az egészet. A hidon keresztül menjünk a **TUBE** nevű helyre. Itt is van valahol egy szellem, de az istennek se látszik. Másszunk fel a csőre váltásunk kúszásba, és essünk le a lal melletti lyukba. Press 'U' és lőjük szét a légit.

A **LIFT ENTRANCE 5**-ben lőjük szét a repülő széket, majd essünk le a lyukon. Itt is egy hamisosan ex-paranormalis jelenség tartózkodik. A felvonóba belépve elsőnek egy szekrény tűnik a szemünkbe. Mit is lehetne csinálni egy szekrényvel? **LŐJÜK SZÉT!!!** A szilánkok közül meg hallaszunk ki egy kulcsot. A liftben van még egy pár gomb is. Nyomjuk meg a legfelsőt, majd a legalsót. Ha valaki nem jön rá arra, hogy mire volt ez jó, az nem méltó, arra hogy CoV-ot olvasson (Könnytől: időzzük le a lift szerkezetét!)

Szálljunk ki a liftből, és menjünk az ajtóhoz. Hm, ez még kulccsal sem nyílik. Hogy mi a teendő? **FIRE YOUR GUNS** hogy az AC/OC egyik számát idezzük (mert az king zene ne is tagadjuk). (Na de a **SKAOS** is! - **Getto**) Ha most sem nyílik, akkor lehetőleg a zorra előzzünk. A **LIFT SHAFT**-ban még a togyatékosok is láthatják mire jó a liftezés. A kő darabokia ment, a romok közül meg kihalászhatjuk a soron következő kulcsot.

Menjünk a negyedikre (lifttel) itt lőjük te a szellemet (az asztal peleme alatt van), és menjünk a **RAVINE**-ba. A batar nagy kővel meglökve egy hidat kapunk, amin menjünk át. Nézzünk be mindkét alagútba a túldoldalon (ghostbusters), majd a lifttel menjünk a harmadikra. Logózolva a szellemet itt és az alagútban is, menjünk a **SWITCH**-be (itt is van egy szellem) Itt van egy kapcsoló is. Álljunk vele szembe, és kapcsoljunk futásra. Kapcsoljunk át, forduljunk meg ('U'-val), és iohanjunk, mielőtt el nem tűnik ez ejtő. Arra azért vigyázzunk, hogy ne vegyünk túl nagy lendületet, mert a következő szobában elég kis helyen egyensúlyozunk.

Itt forduljunk balra, és essünk le. Újabb parkanyra érkezünk. Vegyük fel a kulcsot, és menjünk be az ajtón. Az **EPONA** nevű szobában vagyunk. Kincset fel, kaja bokap, lő ajtózárt, ki, példamondat nem kell, ez nem Rátkai-stuff!

Menjünk a harmadikra. Itt a gyanakvó (**DARK SIOE**-on nevelkedett) játékosok is kiélhetik magukat, mert itt van értelme megnézni, mi van a lépcső alatt: egy új kulcs. Menjünk a **NO ROOM**-ba (no rum, micsoda marhaság...), az utunkba akadó szellemet pedig... — nevjön mit kell velük csinálni?

Nyissuk ki mindvégig ajtót a **TRAPEZE**-ben és a **STALACTITES**-ben is ijtunk ki mindenkit. Utóbbiban van néhány érdekes dolog a plafonon. Az ügyetlenebbje elkezdi taszigálni, aztán mert nem mozdul, elmegy és felzabolja az összes kaját. Az okosabbak viszont (a gyanakvó (**DARK SIOE**-on nevelkedett) játékosok) lelmennek a második emeleti **PILLAR**-ba. Ez is egy tréfás (gy.k. szellemes) szoba. Ha-ha-ha milyen jó poén **SZELLEME**s poén... értitek nem... hé, ettennél azokat a bicskákat! Szóval itt a földön heveirő téglát toljuk arébb, ezután már könnyebb lesz az oszlopot feltolni. A keletkezett lépcsőn meg az istennek sem lehet lejutni. Ok: két oszlopot kell feltolni.

Most már tel lehet kapaszkodni. Az oszlop tetején van némi kaja, a poleon meg egy újabb kulcs. A szomszédba nem lehet simán átjutni. Váltunk futásra, és így átugorhatunk a **RAT TRAP**-ba. A szellemet írjuk le, a kereszgerendán lógó kulcsot pedig óvatosan vegyük fel, mert megtudjuk miért ilyen hülye a neve a szobának.

Valószínűleg sokat csórárt piszkálta már az a fekete folt a **LIFT SHAFT** falán. Hogy megnézzük mi az, menjünk a lifttel a negyedikre, majd a harmadikról essünk a lift tetejére. Másszunk át a súlyra, innen már felvethetjük a falon lógó kulcsot. Menjünk le a hetedikre, és nyissuk ki a ládát a **LAST TREASURE**-ben. Ha minden igaz ez kulcs van nálunk, és hűsz szellemet tettünk megdög. Szedjük fel a maradék kajákat (min. **STRONG**, de jobb ha több az erőnk), és indulás az elsőre.

Menjünk be **KERBEROS**-ba. Itt találkozunk a hasonló nevű kutyulival. Lőjük szét mindhárom orrát (a kis fekete négyzetek, sokat kell belőjük lőni). Ha lehajtottá a fejét irány a **SPIRIT'S ABODE**. Kössük le a gatyónkat, mert itt **ÖT** szellem van. Az egyik kajának álcázva, őt ne lőjük, hanem **EGYÜK MEG!**

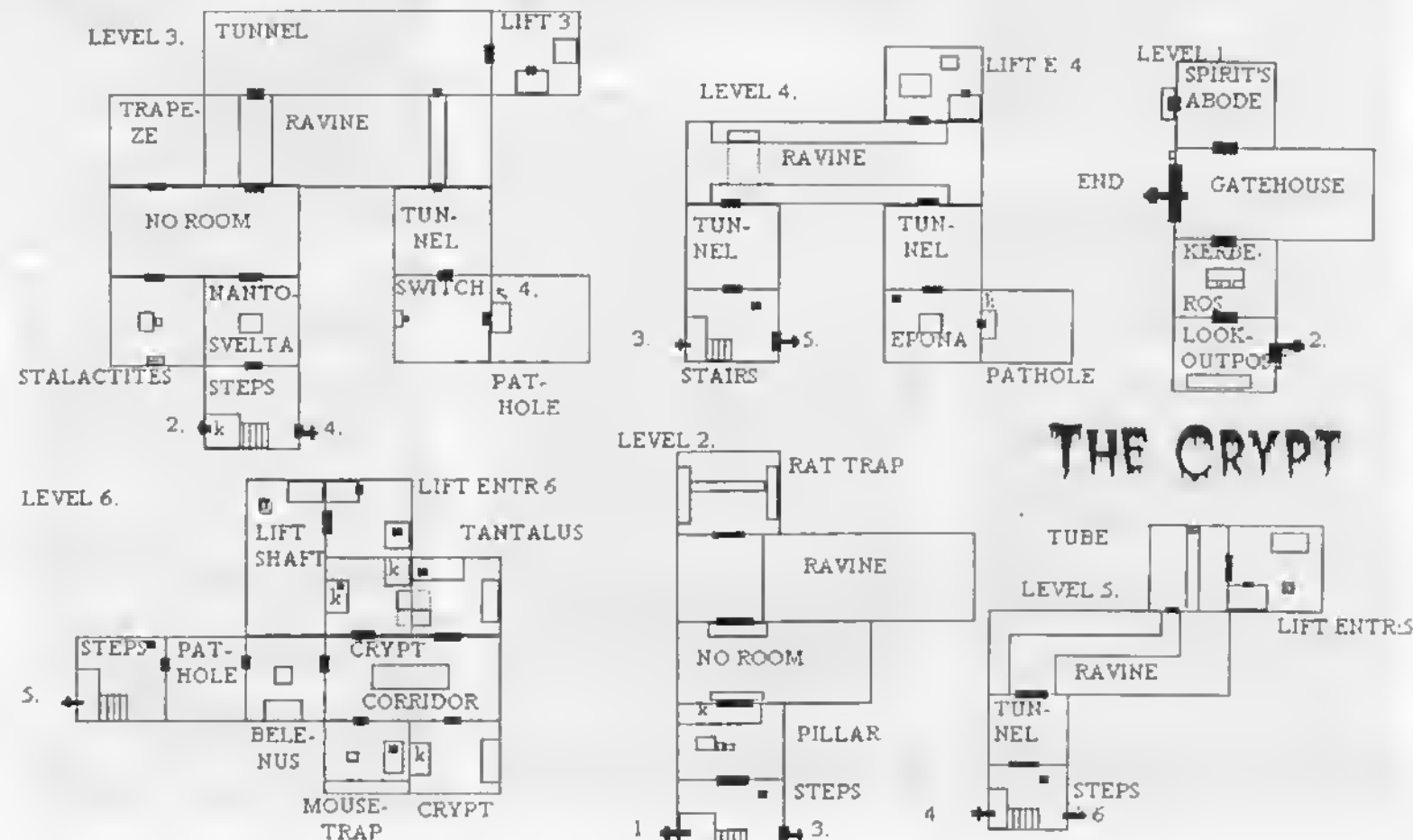
Má' csak ki kéne jutni. Másszunk ki az ablakba, és lőjük a felvonóhid melletti negyzetbe. A kapu kinyílik, menjünk ki, (sajnos hercegünk nem lehet várakba ölni) és ámuldozzunk a fantasztikus befejező képeken. (gy.k.: az üzenetsorban az **ESCAPE!** felirat, valamint egy a normálisnál is pocsékabb zene)

Ezen is túlvagyunk...

Még jön néhány torkép is:

A jolek:  
K — kulcs  
fekete négyzög — kaja (nem mind jelölve)

• **HATI**



# Wasteland



Tehát ezek után a terepen nem tudjuk visszaállítani az eredeti állapotokat. Ha SAVE-olunk, ugyanezt teszi az első, és az aktuális oldalal. Ha a játék kezdetekor USE LAST SAVED GAME-t választunk akkor az első oldalt nézi meg, hogy éppen hol állunk, ha nem azt választjuk, akkor a legutolsó belépési időt keresi meg. Ez mind nagyon szép és jó, és szoríltam CoVboy kivételével mindenki áti is, hogy mi ebben a poén, de az ő kedvéért elmagyarázzuk még egyszer (Jujj, de jó — CoVboy). Tehát: leszem azt, a 3. oldalon ügyködünk, lelövünk egy embert, és elveszük a cuccát. Ezután átmegyünk egy másik helyszínre, ami szintén a 3. oldalon van, majd kikapcsoljuk a gépet. Ha ezek után betöltjük a mentett állást, az ember és a cuccát már nem lesznek ott.

Na, akkor most ennyi mellébeszélés után még mindig nem a játék jön, hanem a karaktergenerálásról egy pár szó: A karaktergyártás felemelő műveletét a RANGER CENTER nevezetű helyen lehet elvégezni, ha a gyárilag adottak nem tetszenek (érdemes újakat csinálni). A karakter tulajdonságai között két nagyon fontos van: a MAXCON (az itt a HP), és az IQ. Ez utóbbi határozza meg, hogy mennyi, és milyen képzettségünk lehet 15-ös IQ alatti karaktert csak mazochisták indítsanak! A fontosabb képzettségek:

**BRAWLING** — Közelharc. Nem olyan fontos, de azért nem árt, ha van.

**CLIP PISTOL** — Lovöldözés pisztollyal. A játék elején elég fontos, mindenkinek legyen legalább 1-es.

**SMG** — Géppisztoly kezelése. Minden karaktert öntsen vagy ehhez, vagy a következőhöz.

**ASSAULT RIFLE** — Puskát és hasonló fegyverek kezelése.

**AT WEAPON** — Rakéták, páncéltörők, és egyéb nyálánságok. Később fog kelleni egyvalaki aki elég jól ért hozzá (4-5).

**ENERGY WEAPON** — Energialégvörök, lézerek kezelése. Eleinte nem nagyon lesz ilyenünk, de később mindenkinek kelleni fog. Minimum 23-as IQ kell hozzá és 3 képzettség-pontba kerül.

**CLIMB** — Mászás. Jó, ha van mindenkinek, mert véletlen balesetektől boragadhatunk nélkül.

**SWIM** — Úszás, lásd az előzőt.

**BOMB DISARM** — Bombák hatástalanítása. Elég, ha egyvalaki ért hozzá, de az jól (3-4). Két pontba kerül.

**PERCEPTION** — Megfigyelőképesség. Mindenkinek legyen legalább 1-es, és egy karakternek min. 3-as.

**MEDIC** — Sérült ellátása. Mindenkinek kell. Két pontba kerül.

**DOCTOR** — Olyasmi, mint a MEDIC csak sokkal táposabb. (1-es DOCTOR = kb. 3-as MEDIC) Jó, ha valaki ért hozzá (3 pont, 21-es IQ-tól).

**ELECTRONICS** — Elektronika. 3 pontba kerül, 23-as IQ alatt ne próbálkozzunk vele. A Wasteland végigjátszásához elég, ha egy emberünk tudja 1-es szinten, egy Villanytan szigorlatához legalább 25-ös kell...

**CLONE TECH** — Klónozási technika 3 pont ért, 23-as IQ-tól. Nem nagy baj, ha nincs de esetleg jól jöhet. Ha elég magas, esetleg a Villanytan szigorlatra se kell 25-ös ELECTRONICS (érted: pusztítás)...

**PICKLOCK** — Zárnyitás. Elég, ha egy embernek van, de annak min. 3-as.

**SAFECRACK** — Páncélszekrények feltörése, mint az előző, de két pontba kerül.

**ACROBAT** — Akrobatika. Esetleg bombák robbanása elől elugorhatunk vele...

Képzettségpontja mindenkinek annyi van, amennyi az IQ-ja, a képzettségek maguktól fejlődnek, sok használat után. A képzettség szintje és a rákötött pontok közötti bljektiv

Sokat gondolkodtak az okos emberek a HO-n, hogy most a CoV jubileumi... (a felhasználó tölti ki) száma elkövetéséből milyen C64-es RPO leirással boldogítsunk benneteket. *Bard's Tale* már volt, *Uti* ma már volt, *Centauri Alliance* már volt, *SSI* stuffok már voltak (itt némi lanátszalanság uralkodott el az okos emberek között), így még mélyabbra kellett ásni a NoName DS/OD lemezek között. Már majdnem feladtuk a rományt amikor valahol a pleisztocén (gyki földtörténeti ókor) korr földrélegokban érdekes leltre bukkantunk. Drive elő, por le, lemoz be, és a képernyőre máris (Hmmm, szóval néhány (?) perc múlva megjelent a bűvös szó: **WASTELAND**. Ahhh, a jó öreg *Wasteland*! — örvendeztek az okos emberek és gyorsan ránk sózták a leírás elkészítését...

Hát akkor essünk neki! Mi is szokott ilyenkor következni? Megvan! A korottörténet. Volt egyszer egy ember (aki azt gongolja, hogy most az jön, hogy „Szakálla volt kender” az nagyot fog csalódni!), aki sokat olvagatta Nostradamus jóslatát és a CoVboy postát. Ja, és egész véletlenül a közelében volt egy piros gomb, nagy fekete haláljeljel.

Történt egyszer, hogy amikor éppen a CoV 1998-as Evkönyvét olvasgatta, eszébe jutott Nostradamus jóslata a '98-ban kitörő III. Világháborúról. Részben emiatt, részben az Evkönyvben lévő 150 oldalas CoVboy-posta melléklet halására hősünk lassan felélt, megbeltott az előtte torzysulú vodkás-üveg-halomban és esteben pont rátenyerelt a piros gombra (a nagy fekete haláljelről nem is beszélve). Vészjósló, tompa morálás hangjai lórtak elő valahonnan mélyről. Mintha csak atomrakéták indulnának halálos útjukra — gondolta szerencsétlen hősünk (bár valójában csak a vodka indult el a gyomrából felfelé). Utolsó mozdulatával az Evkönyv felé kapott, de csak újabb vodkásüvegeket borított fel — azután elsötétült előtte minden...

Ettől teljesen luggetlenül másnap kitört az atomháború. El is pusztult szinte minden, de mivel az *Interplay* nem a „nukleáris tőli” olimpiáról akart játékot csinálni, ezért Los Angeles környékén egy kis területen meg-

maradt az élet. Ezt a területet az ott élők mindjárt el is nevezték Túlélők Föld... khm, szóval *Wasteland*-nek (T. S. Elliot után szabadon.)

*Wasteland* lakói az atomcsapás előtt sajnos túl sok *Mad Max*-es meg *Cyberpunk*-os akciófilmet néztek, és úgy gondolták, hogy nekik most rendkívül agresszívnek és brutálisnak kell lenniük. De semmi baj, már elindult az az elszánt kis csapat, akiknek feltett szándékuk, hogy kivorik az emberek lejéből ezt a marhaságot (Ha másképp nem megy max. ők lőnek le mindenkit...)

Hát akkor talán ennyit a sztoriról. Ja, még egy figyelmeztetés: Aki szép grafikával akar látni, az legyen egy *Silicon Graphics* gépet 15 millióért, aztán azt bámulja, ne a *Wasteland*-ot! A hangot meg mindenki hallgassa, és legyen be egy a játék hangulatához illeszkedő zenét! (mondjuk *Tankcsapdát*, vagy *Audiotaxint*). Még mindig nem a játék jön, hanem egy kis load-save-copy ismerőző BU-k számára. (BU=Bamba User) Kezdetben van ugye 2 lemezünk, melyet, ha elindítunk, és START-ot adunk be, kéri az első oldalt (ami nincs). Ha mégis van (és nem 4 hanem 5 oldalon lepszekdik el a játék), akkor másoljuk le az utolsó négyet (amivel töltünk azt nem kell), és imádkozunk, hogy a verziókkal meg nem játszott egy másik BU, ugyanis a játék minden fontosabb adatot leír a lemezre (ha betörünk egy ajtót, az legközelebb is be lesz törve, ugyanez a behókra is érvényes) Szóval ha megvan a négy oldalunk, másoljuk le UTILS-szal két másik lemezre (ezzel a két-tel már lehet játszani). Nem árt, ha az így kasztelt két lemezt még egyszer lamésoljuk, mert ha esetleg újra akajuk kezdeni a játékot, az első copy megint felőráig fog tartani... Akkor most az állásmentésről. (Ezt nem (csak) azért írom, hogy teljen a lap, hanem azért, mert ha valaki csak úgy á'la natur nekiáll *Wasteland*-ezni, az biztos jól megsz...ná enélkül.)

Ha a játékban új helyszínnre lépünk be (ENTER NEW LOCATION), akkor az aktuális oldalra kiment a party kelyzetét, a terepen történt változtatásokat, és a belépési időt.



regiálextrapolációs korrelációs tüggvénykapcsolat van, ami magyarul azt jelenti, hogy ha valami 1. szinten 2 pontba kerül, az 2. szinten újabb 4-be, harmadikon újabb 8-ba (ez eddig 14), a főle közelében nem érdemes vinni semmit, majd fejlődik magától.

Néhány keresetlen szó az életerő rendszeréről: A karaktereink közül egyiket sem lehet egyből megölni. Ez amolyan morális szabály... (Huhhh, még épp idejében lejeztem be, még két betűt leírok és beperel a *Vulhalla Páti*\*\*\*, ja nem fizettek reklámdíjat!) Szóval a döglődésnek különböző fokozatai vannak, úgymint: **UNC** (eszméletlen, idővel magához tér), **SER**, **CRT**, **MRT**, **COM**, **RIP**, **SER**-től **COM**-ig segíthetünk a figurákon **MEDIC** vagy **DOCTOR** használatával de a sérülteket vihetjük kórházba is, ha nem elég magas a képzettségünk. **COM**-ból 5-ös **MEDIC**-kel 6-8 próbálkozással fel lehet hozni egy embert, 4-es **DOCTOR**-rel már második-harmadikra. A játék ilyen szempontból nem ismer lehetetlent: egy 1-es **MEDIC**-ű karakter is ki tud hozni valakit **COM**-ból kb. 300 próbálkozással (bár szerintem kicsit durván nézhet ki a szörzenésen páciens a 299 sikertelen próbálkozás után...).

És most... hehe, kis naiv azt hitted, már a megoldás jön? Nem, nem először a játék kezelése. Kezdjük talán a főmenüvel:

- USE** — Használni valamit:  
**ATTRIBUTE** — tulajdonságot (erő, IQ, stb)  
**SKILL** — tudást (**MEDIC**, **PICKLOCK**, stb)  
**ITEM** — tárgyat  
**ENC** — Harcol kezdeményezni egy barátsággal (ez itt azt jelenti, hogy nem gyorsabb az arnyékánál, így mi lehetünk előbb...) csapatot, ilyenkor bejön a harci menü (lásd később)  
**VIEW** — A party állapotának megtekintése  
**ORDER** — Sorrend változtatása a csapaton belül. Fontos, mert harcban mindig az elől álló lickó löv először és nem biztos hogy az a jó nekünk, ha a mérgeződrága rakétáinkat lövük ki kezdésnek (mondjuk egy köbör kutyára)  
**DISBAND** — A csapat szétválasztása (max. 4 részre lehet) Így tudunk egy **NPC**-t ki-rúgni a csapatból (pénz, cuccok náta maradnak!)  
**RADIO** — Itt kerhetünk előlepretest (ez a szintlépésnek telet meg). Szintlépéskor

kapunk 2 pontot amit a tulajdonságaink növelésére fordíthatunk és a **MAX** COM is nő kettővel. A program nem jelzi nekünk az **XP**-t, így lehet hogy rádiózásnál senki sem lép szintet, de lehet, hogy valaki egyszerre három is. Az **XP** osztása elégge sajátos módszer szerint zajlik a játékokban. Témóról: Az kapja, aki lelövi. Tehát lrtába löv bele az egész party egy rakétakészletet az ellenfélbe, ha az abba döglök bele, hogy az utolsó emberünk t\*\*\*n rugja akkor ő szobeli be az egész **XP**-t (ezt hívják lesipuskás taktikának). Emiatt érdemes a csapaton belüli sorrendet változtatni, mivel az első emberünk a csatákban kb annyi allenséggel szokott végezni, mint a többiek összesen. Ha egyébként szint lépésnél az IQ-t érdemes növelni.

**SAVE** — mit volt róla szó.

**A harci menü:**

- RUN** — mozgás  
**USE** — mint a főmenüben  
**HIRE** — beszélgetés, így lehet **NPC**-t felvenni a csapatba.  
**EVADE** — védekezés  
**ATTACK** — támadáás  
**WEAPON** — fegyverváltás  
**LOAD/UNJAM** — fegyver betöltés/ajvitás.

Ha tarat cseleltünk, a régi tarat oldabja (akkor is, ha az nem üres).

**És akar hisztiek, akár nem, már rá is térünk a játék megoldására:**

Kezdetben jó, ha elnézünk **HIGHPOOL**-ba, az indulási helytől bolra, a hagyek között. Itt, ha bemegyünk az egyik házba, láthatunk egy listát azokról a dolgokról amelyek a város lakóit izgatják (bár lehet hogy nem izgatják, csak én nem tudom elolvasni **AKOS** kollega gyöngybetűt), és van itt egy kis bolt is.

Menjünk el a bal alsó sarokba (nem a házban, hanem kint) ahol egy gyerek áll. Ahe-lyett, hogy reflexből lelőnénk, álljunk le vele dumálni egy kicsit. Kérdezzük meg no-hanyszor **DOG**-ról és **CAVE**-ről. Egy darabig nyomtatja a süket dumát a *Pedigree Pár*-ról aztán ha kivettük a pisztoly csövét a szájából, elmondja, hogy a fal mellett, két fa között van egy barlang bejárata, és hogy hagyjuk békén a kutyáját. Menjünk el oda ahova mondta majd miután megállapítottuk hogy nincs is ott semmi, rözzünk körül

(**USE PERCEPTION**). Na ugye, hogy van. Vegyünk elő egy fotelet és másszunk le. Lent lesz egy kutya, nem kell bántani. Nézd a bűdos dögöt, mintha megérezte volna, hogy nem akarjuk bántani, elkezd harapdálni! Nem baj, kibírjuk. Másszunk át a káveken (**CLIMB**), fant lállkozunk egy **JACKIE** navezetű fickóval, vegyük fel a csapatba. Miután kimáasztunk, és délen megtekinthetjük az elromlott vízcövet. Használjunk a házban sütőn **PERCEPTION**-t (meglepetos!) Ha befemáasztunk a folyóba, nyugodtan lövük le a rajtuk röhögő kölyköket. (Azután tötsük vissza a játékalást.) Ez egyébként a játék legszimpatikusabb vonása; nem feltételezi hogy mi vagyunk az abszolút jó fiúk és megenged minden brutallást. (L.A.-ben fel lehet robbantani az atomreaktorrt rs...)

Menjünk el az **AGRICULTURAL CENTER**-be, és ajánljuk fel, hogy segítsünk (most akkor mégis jó fiúk vagyunk?) Bent lövünk szél minden állatot, a baltás embert meg főleg (**Hö-hö! That's cool! — Beavis & Butthead**). Ezután menjünk vissza az illatókhöz, akik köszönik szépen és beangednek egy gombás barlangba (vagy valami hasonlóba — a **CoVboy** posta címe várjuk a kiegészítéseket!) A fegyverek elhalasztása után **PICKLOCK**-kal betörve a zárt területre, vegyük fel a gyümölcsöket (**FRUITS**). Eddig valószínűleg mindenkinek feltűnt, hogy vésszen fogy a lőszerkészlete, és a karakterel mindentőle baromságot hurcolnak magukkal. Menjünk hát el **OUARTZ**-ba (a hegyet délről körüljük meg a folyón ne menjünk át hanem fel. Itt a bal alsó négyzetbe menjünk be, az első ház innen a **OUARTZ EM PORIUM** (bolépes előtt kilrja). Itt végre megszabadulhatunk a sak főlös cuccól (a köteleket még ne adjuk el!) Ha sok pénzünk van, vehetünk valami jobb fegyvert is (általában a drágább a jobb, kivétel pl. a **Flamethrower**; amilyen drága, olyan sz\*r.) A boltokkal egyébként vigyázzunk, mert alfordulhat hogy elfogyanak a tárák, és akkor lehet menni egy másikhoz. Bevásárlás után lépünk le a városból, ez mög nem nekünk való, ha rossz helyre tövödünk, lelőnek, mint egy kutyát. Menjünk be a barlangba, ami innen délre van a hogy bal oldalában. A barlangban lövünk le mindenkit, aki csak él és mozog, valamint aki él és nem mozog, sőt azt is aki nam él és mozog! Aki nem él és nem mozog, azt raboljuk ki (használjunk **PERCEPTION**-t). Ha jól feltáposodtunk, menjünk vissza **OUARTZ**-ba, ahol az **EMPORIUM**-ban megint vásárolhatunk (a **GAS MASK**-okat adjuk el, nem jók semmire). A temetőt is ki lehet rabolni (kb. 300 cash). A jól végzett munka után vágódjunk be a kocsmába (**BAR**). A bal sarokban van egy idrta aki találós kérdésekkel szorakoztatja szerencsétlen felebarátait. (egyszerű betűjátékok) A fazon kérdésel elől meneküljünk a klotyóba, és kérdezzük meg a palit **KIDDLER**-ről. Jegyezzük meg mi válaszol, majd mondjuk ezt az idlótának arra a kérdésére, hogy hogy mondod 8 betűvel a **BARMAID**-et. (Kivételesen nam **CoVboy** **BARMAID**-ről van szó) Valakit a partiból küldjünk oda a bárpullhoz (**DISBAND**) aki ezt közölje **ELLEN**-nel. Ő erre elküld minket a hotelbe. (Ha a hátsó kijáraton megyünk, kapunk némi fegyvert meg muniót.) Ja, ha valaki a bárban lelőtte a táncosokat (**YESSS! Beavis&Butthead**), az a szlupadiól a **DEXTERITY** vagy az **ACROBAT** használatával tud lejönni. A hotelben a 18-as szobában találjuk meg a csajt, mondjuk neki azt amit *Ellen* válaszolt nekünk. Kapunk némi pénzmagot meg fegyvereket. Tanács brutálisabb lelkületűeknek: Ha kröbbszítottad az üveget és odamentél a széfhöz, vlgázz, mert bomba van benne! Most menjünk el a **COURTHOUSE**-ba (a felsőt a leírás vegen keresd). Innen vagy a fákön, vagy a lepcsőn másszunk fel a 2. szintre. Lesz itt a jobb felső sarokban egy agyonkröztöt fa-

zon. Ha még él, adjunk neki **SAKE SOQUESTEZIN**-t. Ha mindenki kiszabadítottunk, távozzunk is.

Ha idáig eljutottunk, a legjobb, amit tehetünk, hogy csendesen orvandozunk, és fenyegetünk egy sört Megváltó! Akkor mahe-tünk tovább. **Quartz**-ban jobbra középen, kb a két ház között (így jár aki nem csinál térképet) új helyszínnal bukkanunk. A falon megfelelő helyen felmászva (mondjuk, hogy falra fogtok mászni a feirástól) idilli kép tárul ámuló szemelink elé: egy üveg ablak, és néhány aljas, undorító, rohadt gusztustalan, visszataszító, (...) brutális, elmezavarodott, (...) alávaló, mocskos, (...) pszichopata, tömeggyilkos. Ennek láttán csak egyetlen dolgot tehetünk: *Drága testvéreink!* — kiáltással lerehanjunk és kob-lunkra öleljük őket. Hmmm, felebarátaink nem igazán értékelik a hirtelen érzelmető-rést... Akkor viszont lövük le őket. Lent a pincében dekkol egy **ACE** nevű palimadár, vígyűk magunkkal. Az ajtó mögött találunk egy páncélzatkörnyet, ha küldtök egy üveg sört, olárolom a ködöt... (Na jó, végül is az **Mr. AIDSface** műsora: a kód 11-16-27) Bent a teremben egy fazon szórakozik velünk: bombát aggatott egy néni és csak akkor adja meg a kódot, ha lelőphat. A szerencsétlen biztos nem olvas CoV-ot ott ugyanis le van írva, hogy a bomba kódja 11-27-97-04-30.

Ennyi szenvedés után elhagyhatjuk a várost. Ha hoztuk **ACE**-t, akkor akár jeep-pel is mehetünk. Balsorunk most a nomádok-hoz fog vetni (bár lehet, hogy ez inkább a romádok batorsa...). Aki nem találja meg a helyet, annak egy kis help: az **Agricultural Canter** fölött van (és nem a **Chadall**). Ha van pénzünk, vegyünk két motort (az egyik a jeep-be, a másik **Highpool**-ban a vízvezetékhez kell). Kapunk még egy **VISA CARD**-ot is, ezt **Quartz**-ban a **Head Crusher** melletti széken **USE**-olva a fűző hajlandó szóba állni velünk (semmi értel-mes infót nem sikerült kiszedni belőle).

**Needles.** Folyó útpartján, **Quartz**-tól északra. Jobb felső sarokban könyvtár, doki, rendőrség, bunker. (Na, hogy tetszik a távirati stílus? Na jó, akkor ne erőltessük.) A bunkerban a figyelmes kelendörök egy hullára lótnak, ami még nem lenne különös, de ennek az újján egy rubingyűrű van (volt). Kissé délebbre egy városkában újabb érdekes dologra bukkanunk: egy kocsmát! A neve **Acapulco** bár, ez a jelszó is. A szerencsejátékba nyugodtan szálljunk be, úgylis veszíteni fogunk. Van itt egy nő is. A szokásos hülye poénok (*Te a hasadon szoktál aludni? Nem? Akkor alhatok én raj-ta...*) után fedőbemerre konstataitjuk, hogy a csaj pont erre bukik, és hajlandó akár velünk is jönni. Jó páncélja van (**VE-GYÜK LE ROLAI!** — korus a **HO-ról**) és ráadásul egy **UZI** a kezében (azt tényleg vagyuk el tőle, mert még oltul.) A ronesok közül kirobantva egy keveset egy bonda főhadiszállására jutunk. Na nézd má' nom bolánk kötöttek... Ha már térdig járunk a hullák között, szápon raboljuk is ki mindot, különös tekintettel egy **Bloodstaff** novú ellenőrző botra. Hehe, van belőle vagy száz... Rutinosabbak csak az igazít veszik fel, ezt onnan lehet felismerni, hogy igen jellegzetes helyre dugták, és rajta van a bő-legető zsírfosz maffica. A város mellett van egy szerelóműhely, ide hozták a jeep-ünket (csak azért sem logom dzsipnek írni) ha itt használjuk a motort (vagy motort?) mehe-tünk **Las Vegas**-ba. Még ne menjünk oda, van itt sokkal jobb hely is. Pi DK-re van egy „gombás” templom, itt a fazonnak mutas-suk meg a rubingyűrűt, mire ő követelni kezdi a **Bloodstaff**-ot. Hehehe, még sincs nálunk az igaz! Akkor előtte nézzünk el **ONY**-ra ahol némi robbentgatás (és esetle-ges sugárterhelés) után egy-két **NATO Assault Rifle**-vel leszünk gazdagabbak. Ez

a legjobb nem-lézer fegyver (Cyberpunko-nek: **FN-RAL**) Hopp, most kivillant a piros **LEO**, ez azt jelenti, hogy a leírás túllépte a búvós 20 Kbyte-os határt, ezért egy kicsit tipphalmaz-jellegűvé alakítottuk a dolgot, mert ilyen step-by-stop módszerrel a CoVboy Postál is kiszorítanánk az újság-ból... (Hi-hi! En már keresztbetett lábbal várakozom a 38. oldal tetején. Lehet pró-bákoznunk... CoVboy)

- Északnyugatra **Needles**-ben van egy **Holy Game** a templomban, 30 lépésből lehet megcsinálni. Lejutva egy kis úszás után (mondjuk hogy kell) megszeresho-tunk egy **Bloodstaff**-ot (kivételesen ez már az Igazi Iosz) Kimenetelnél **MOTEKIM** a rakéta indító kódja.
- **Darwin Village**-ben van egy feteleplac ahol igen jó stufok vannak, ide még **Las Vegas** előtt menjünk el
- **Las Vegas**-ban az összes utcakereszto-zódást próbáljuk meg elkerülni, mert az itt dekkoló **Scorpion** nevű robot igen csak tápos: 7 tár töltény 2HP-t vitt bo no-ki (van neki úgy 100-150...). Rakétákkal lehet kicsinálni a fiút (elsőre úgy sem fog sikerülni, úgyhogy montsatak állást — Az optimizmus hangja)
- A **Scorpion**-tól jobbra eső házak közül kettőben is lesznek valaki, ekt belépésl kísérletnél nem jelez (a szokásos duma) A rendőrfőnököt itt nem muszáj lelőni, a belépésl kódol hozzá a leírás végén megtaláljátok. Ha kinyitjuk **Fast Freddie**-t, jól röhög, majd megpróbál le-lőni.
- A templomba csak maximális lőszerkész-lettel menjünk, jól fog jönni némi TNT is (mondjuk 10-15). Belépéskor vagy **OPPENHEIMER**-t vagy **BLOODSTAFF**-ot mondjunk. Ja, a **Bloodstaff**-ot ugye visszavittétek a templomba **Nedfas**-ben, és elkötétek újra...? Az ajtót bo is lehet robbantani ez kb. 60 ór nyakunkba zúdulását jelenti, és ha túléltük, legalább két szintlépést eredményez. Brutálisab-bak a vezérlőteremben **ELECTRONICS**-szal lelrobbanthaják a reaktort. A főpap megkérdezi, ki küldött, ezt mindenki néz-ze meg a Paragraph gyűjteményben (Ha véletlenül nem lenne kéznél, választha-tok bárkit csak **Fast Freddie**-t ne.) Van itt rojtakajó is, a kint láthat kulcs nyitja.
- Lent egy robot volt birodalme terül el a folyon és a szakadékon köztől kelhe-tünk át. Ha beleesnénk, egyesével ki le-het jönni (de csak egyesével, ugye min-denkik tud úszni?) Szodjuk össze az összes alkatrészt (a folyó túloldalán is van egy) és megjelenik egy rakás ellenfél (az első zsáknál nem jelzi ki, csak a má-sodiknál) A **THE WALL SOUNDS** **HOLLOW** üzenetet adó falfak kirobant-hatóak. Ha minden cucc megvan nekiáll-hatunk helyrehozni a robotot. A javítást a robot fejétől kezdjük (ne a lábától!) (Akosom, ta annyire hülyének nézel mindenkit? — **HANCU**) (Nem, csak lá-gad — **AKOS**) (Hát én ??? — **CoVboy**) Ha a robot feléledt, megmutatja a **Sleeping Base** helyét.
- **Sleeping Base:** A seccpass 1, 3, 7. A összevadászása valószínűleg az addi-giok után nem log nagyobb gondot je-lenteni. Az asztalokat nézzük ki! meg, hátha valaki offlejtette a sört, és minden kinyitható nyissunk ki **PICKLOCK**-kal. Klónozás: **CLONE TECH** kell hozzá, valamint egy üveg (**JUG**), és e **Clone Pad**-be valo bohelyezés után 48 óráll kell várni. (Érdekes a lőterképre kimeni, ott az idő gyorsabban telik.) Ha rendberaktuk a generátort, hegyünk ott valakit (lehetőleg ne legyen nála seccpass), aki majd ki/be kapcsolja azt. Az elektromos rács előtt áram kikapcs. (a rács el tűnik) aztán be-kapcs., hogy az ajtót ki tudjuk nyitni. Ezt néhányszor oljászva át tudunk jutni. Lesz itt néhány robot, meg egy szét (3-as

**SAFECRACK** alatt kicsit sokáig fog tarat-ni a kinyitása). Van itt egy helikopter-szi-mulátor is. **RDM BOARD** kottano neki, biztos van egy fefesleges. Csak azt küd-jük be, akinek elég magas a **DEXTE-RITY**-je és az IO-ja. A szim-ben megta-nulhatjuk a **HELL**, **PILOT** skillt (3 pont, 25 IO), ami még jól fog jönni. (Ja, ez ilyen könnyen megy? **Ropulók** még kót kórt a **Comanche**-esal, aztán indulok lebombázni a **HO**-t — **HANCU**) A fi-gyelmesebbeknek biztos feltűnik, hogy van itt egy ajtó, amit egyik secc pass sem nyit, de látni, hogy tele van mindenfélé-vel. Na ide kell majd a secc pass B (ebből kettő van, egy **Darwin Village**-ben, a má-sik **Citadell**-ben) Ha majd bejutunk a szuper-erős lakra küldjünk rá néhány ra-kétát, és örlüljünk a bent láthat stufáknak.- **Darwin Village:** Ahogy azt már a CoV 11-ben megjegyezte egy okos illető, ez egy elég rákos helyszin lesz. A feteleplac előtt a két őrt vagy lelőjük, vagy mon-dunk nekik egy jelszót (lásd később). A feteleplacon szinte minden megtalálha-tó, beleértve a rakétákat, és gépfegyve-rot is, sőt egyszer sikerült finn nyelv-könyvet is szerezniünk! Mellesleg van itt egy könyvtár is. (Még nem mondtuk? A könyvtárban lehet új skillket tanulni.) Délen egy kövekkel kirakott úton men-jünk ki, az egy régi, használaton kívüli bázisra vezet. **Seccpass 7** nyitja az ajtót, benn némi (!) barangolás és létezés után egy **Finster** nevű ürgöbe botlunk. Ha mar-másodszor találkozunk vele lövük le és (már úgylis rég volt utoljára **Brutality Overflow**-nk) szedjük fel a fejét. Előtte még egyszer tévedésből megkötöznek, onnan **DEXTERITY**-vel szabadulhatunk. A változatosság kedvéért itt egy szimu-látorra fogunk bukanni előbb-utóbb, de ez egy pötttyet durvább a helikopterresnél. Az egyik ongylikos hajlamú emberünket tápoljuk jól fel (A létező legjobb fogye-rot, sok lőszer, rakéták, tuti páncél, és jó ha magas az ügyessége meg az IO-ja. Használva a tejet egy **Virtual Reality**-be kerülünk. Az első számokkal kapcsolatos találos kérdésekre úgylis rájöttök (Na tes-sék, most meg lül intelligensnek kép-zelsz mindenki — **HANCU**) (Ne aggódj, téged azért nem — **AKOS**) (Hát én ??? — **CoVboy**) Na jó, az utolsó megoldását megsugjuk: 20. Ezután egy terembo kerülünk, ahol ide-oda telepor-tálódunk. Ha esetleg beszorulnánk a bal felső sarokba, használjuk az IO-nkat (**USE ATTRIBUTE**) Valahogy próbáljunk meg kikeveredni innán. (Nasza nekad, teljes leírás!) A következő teremben a szégesdről szintén IO-t kell használni, de nem oda, ahol állunk, ha nem ahol az akadály van (lehet, hogy nem lesz elég egyszerű). Ezután szegény megboldogult előad egy monológot (???), a válasz vagy a neve, vagy **NOTHING**, erre már nem emlékszünk kristálytisztán. Ha a név volt a válasz, akkor a következő teremben a **NOTHING** lesz. Itt még egy lenisz-mecset kell megnyernünk (**USE DEX-TERITY 24** körül már van esélyünk) Még egy utolsó kérdés lesz, a válasz **ICE-BERG**. E zeken kívül van még egy cso-mó akadály, emlt rakétával kell szétlőni. Ha valahol rossz irányba megyünk, el-kezdünk haldokolni (De kedves!), akkor használjuk valamelyik **ATTRIBUTE**-t (jó sokszor). Ha végre-valahára kijutottunk, jön a főellenfél, akinek a HP-ját csak exponenciális alakban tudnánk kifejezni, mindenesetre jó móka fesz végezni vele (Kb 5 tár az **ION BLAMER**-ből azért be-tosz neki) Ha sikerült levágni, kapunk egy seccpass B-t, irány vissza **Sleeping Base**, azután a **Citadell**.
- **Citadell:** Már biztos járt itt mindenki, es villámgyorsan át is költöztél az Örök Va-dászmezőkre. (*Westland*-en a kíváncsi nom hamar megöregszik, hanem gyor-san elpáthol...) Na, de most már tápos ti-



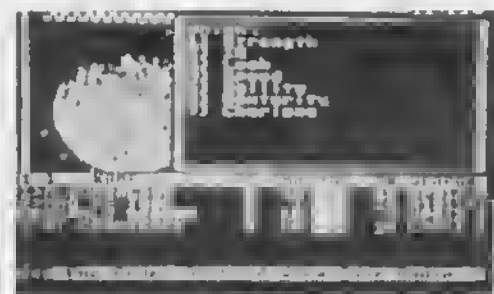
ük vagyunk! Ennek ellenére, amíg az **INNER SCANTUM**-ig el nem jutunk, gyakran montsunk állást. (Lehet, hogy mégse vagyunk olyan töpösök?) Miután rakétákkal szétlőttük az őt álló palit (mással nem igazán fog menni), tob-bantsuk be az ajtót! Aztán robbantsuk ki még egyszer! Bent először menjünk el balra, lintsuk ki mindenkit, és vegyük fel az **ION BLA MER**-t, majd **SAFECRACK**-kel nyissuk ki az ajtót. Bent egy kis kote-rászás, aztán próbáljuk meg semlegesen az alattunk levő bombát (**BOMB DISARM**). Jobbra a vírineket **PICKLOCK**-juk ki, a **Giant Bat Felish** látszólag nem jó semmi, de azért vigyünk el. Utunkat északra folytatva és — már unom loirni, de: — minden ellentel-lünkkel sz\*\*\*Á lövé, találunk egy **PRDTON AXE**-t (valami új dezodor, jó lesz kulcs helyett) na meg lesz *interesting people*-tel fogunk itt maet-olni, a neve **Red Hawk** (monokróm moni-toron **Grayhawk**), ne vegyük fel a bandá-ba, mert bár sok a **MAXCON**-ja, de nem szeret lövöldözni, és nem is ért semmi-hoz. Kivételosen lesz itt egy lépcső is, amit egy rács zár la. Nemost manjünk délre a feresztözödésig és jobbra. Be az első ajtón, és megint délre. Ha jól csinál-tuk mindentéle szortást kellőkére van-nak itt. A két szálsórá ráléphetünk, a kö-zöpsőre nem, azt inkább vizsgáljuk meg tüzetesebben (**PERCEPTION**), találunk egy kulcsot (vagy **BLACKSTAR KEY** vagy **NOVA KEY** — már nem egészen emiőksznük, hiába, a szenilitás...) Ha a lépcső mellett bemegyünk az ajtón, talá-lunk egy lelőgő láncot, amit hirtelen fal-indulásból húzzunk meg: **USE STRENGTH** (a hirtelen felindulás mellett nem árt a 18-as erő som) így már bejut-hatunk a lépcsőn az **INNER SCANTUM**-ba. Itt főbb említésre méltó dolog rs van:

- 1 — Ha bolra megyünk, az asztalokat fi-gyelmesen szemlőve találhatunk egy **sec.paas B-1**.
- 2 — Szemben egy amítógép, amibe a **ROSE-BUD** jelszót bepótyogva, kinyi-lík az ajtó. Mögötte némi stuffok van-nak, többek között 5 **POWER ARMOR**.
- 3 — Egy **Toaster Repair**-ra alkalmas asztal, itt használva egy **Broken Toaster**-t néhány csokélységgel le-szünk gazdagabbak A **Toaster** (ka-nyérpirító?) egyébként előző életében **Bag of Holding**-ként szolgálhatott, mert jó sok cucc tért bele.
- 4 — Egy helikopter, amit csak egyszer tudunk használni, majd **BASE COCHISE**-re megyünk vele, ha meg-tudjuk, hol van



Ha meg mindig bírjuk (**BEER**-juk) a strapát, menjünk el a tőterkép bal alsó sarkába, van itt egy kisebb tábor. Belépési kódként **REDHAWK**-ot mondunk. (Már ha egyáltalán van még valaki, akinek akár mit rs mond-

hatunk, és nem lőttük porrá az egosz kö-coráit első reakcióként.) Ha velünk van **Redhawk**, akkor egyből, ha nincs akkor a **Giant Bat Felish** megmutatása után ol-mondják, hol van a gépek fő bázisa (**BASE COCHISE**). Ez a bázis a tärkép bal alsó sarkában van, lehetőleg helikopterrel men-jünk, mert gyalog kissé macorás lesz. A le-szállóhelyről úgy tudunk lejönni, hogy a tefőn lévő roncs-robotok egyikébe be lekül-dünk egy rakétát. Bentől lejjebb jutni a jobb vagy baloldali falon át lehet (ahol vé-konyabb a fal (vizsgáljuk meg) ott ki lehet robbantani) Az amítógépet **BREAK**-kel állít-suk le (ne a 64-esi, te időtlen, azon nincs is ilyen gomb!) Az ajtókat vérmérséklettől tög-gőn **PICK-LOCK**-kal, vagy rakétával lehet kinyitni. Van itt még egy pár fegyver, és egy újabb amítógép, amit elindítva választ-hatunk 3 robot közül (az egyiket elvihetjük **NPC**-nek, a másik kettő viszont visszafő). Ugye ide már úgy jőttek, hogy minden karakternek van **RAD SUIT**-ja? (Időközben a azomazéd gépen élénk szípolások köz-a-pette kifagyott a **ODDM**. Erra mondják hogy **FDR ODDM THE BELL TOLLS**... (tu-dod kívül szórakozz! — Hemingway) Szó-val, ha nincs **RAD SUIT**-od, akkor in kább! **8%(((%&f&UÜli** (semmi baj csak a **Homár** tehénkedni rá a bilentyüzetre) A lenyeg: idejövétel előtt vegyünk **RAD SUIT**-ot! Ha már van, vagyunk fel, és foljünk át a hidon. Na, itt lesz egy nagyon durva esá-tánk, az esátyunk a győzaiemre erőteljesen konvergál a nullához. (Ha az első körben nem veszünk fel valami normális pánciát a **RAD SUIT** helyett, akkor pláne) Ha sikerül lejjebb jutnunk, a legnagyobb ügyességű emberünkkel menjünk végig az olajos cső-vón, a többin mindentéle at kall mázni. Ha az utolsó ajtót is kinyitottuk vegyük számba a lőszerkészletünket (aki most a szájába vette a lőszerkészletét, az jobb, ha lelőve magát...) Ha kevésnek itéljük a muní-ciót, menjünk ki utánpótlásért. Lenti a játék utolsó helyszínére jutunk. Vegyük fel a **RAD SUIT**-ot és a bal alsó sarokban a reaktorba pekoljunk, némr krs **PLASMA COMPLD**-t (??? — **AKOS** mester lsmét a szebbik írást vette elő), szóval ezt a plazmás izét, aztán vonuljunk a jobb alsó sarokba, ahol **ELECTRONICS**-szel ügy-kódva ki lehet nyitni a cilinderket, 4 darab van belőlük és mindegyikhez külön kulcs kell (ugye megvan mind?) ne meg egy kombináció (ez az amit égan-főidőn nam találunk). Így a partinak négyfelé kell vál-nia, és a sorrendet illetően az **RNO** függ-vényre hagyatkoznia... Ha megvan a kom-bináció, egy óránk van elhagyni az épüle-tet. Erdemes a most megjelent **ESCAPE POD**-ot használni. Ha flörtünk a program gratulál, bár a **GAME OVER**-t nem írja ki, de nem lehet semmi újat csinálni (Azért a bizonytalan hangnem mert pl a **DKDK** is (nem) fejeződött be) Talán ha visszame-gyünk a **RANGER CENTER**-be tudunk va-lamit kezdeni



No, ha már egy belejötttem pz rrasba (meg amúgy is egy csomó hely von még a lap al-jáig) raptok még egy nagy rakás **HIN-TET**

**Először is a játékban fellelhető összes kód, jelszó meg stb. csak úgy ömlesztve:**

<b>MOTEKIM</b>	<b>OPPENHEIMER</b>
<b>MUERTE</b>	<b>THANATOS</b>
<b>ICEBERG</b>	<b>CRUMB</b>
<b>BIRD</b>	<b>KESTREL</b>
<b>CATERPILLAR</b>	<b>REDHAWK</b>
<b>VRABUTLN</b>	<b>ROSEBUD</b>
<b>R</b>	<b>ACAPULCO</b>
<b>FINSTER</b>	<b>11-27-97-04-30-11-16-27</b>

A gyógyulásról: mindanki 30 percenkénti gyógyul 1 **CON**-t, a lőrétkőpen a <balra nyit> bilentyűvel poszolhatunk 4 pot cel. Ez más helyszíneken 2, 1/2, vagy 1/4 perc.

**Az NPC-ről,** a gép irányítja őket lehatá-rozza meg, hogy kiro, és monnyit lő, da még azt is, hogy kinek és milyen tárgyat hajlandó átadni. Általában második-harma-dik körésre bármit odoadnak, kivéve a **Red-hawk** stílusú fazonokat, tőlük csak úgy le-het elszedni stuffokat, hogy megvárjuk, míg harcban kilökszik (**UNC**, **SER**, stb) akkor már nem ellenkezik.

**Tárgysokazozozás:** elég nehéz úgy, a ja-ték készítői mindanaron ki akarták védetni a kis sorozó játékosok támadását, de azért lát kiskaput sikerült nyitva hagyniuk:

- 1 — Csinálj még egy játéklemezt, és ezen is azed össze a tárgyakat.
- 2 — Monjünk el mondjuk **Quartz**-ba, áll-junk a bolt alá, mentünk állást. Monjünk be a boltba, adjuk át a cuccot, menjünk ki, **Power Off**. Ha most állást tölünk, a stuffot nálunk is meglesznek, és a bolt-ban is meg lehet venni őket. Értelamszo-rúon ezzel a módszerrel csak olcsó tár-gyokat érdemes sokszorozni (Oe pl **Power Pack**-ot majdhogynem muszáj, mert úgy van a játék elkészítve, hogy ha nagyon spórolunk, az utolsó csatáta épp hogy csak elég marad. Viszont ha na-gyon spórolunk vele, sírman kihalunk a durvább csatákban)

**A sugárzásról:** este 6-tól reggel 6-ig kiraj-zolja a radioaktív területeket, nappal hasz-náljunk Górgor-számlálót. Ha radioaktív te-rületre árunk, vegyük fel a **RAD SUIT**-ot.

Hmmmmmm... Hat mit is mondhatnánk még a **Wasteland**-ról? A kivitelezés a mai **CD**-s csodékhoz képest elég gyermetegnek tűnhet (na jo,\*valljuk be: az átlag **C64**-es stuffokhoz képest rs...), de maga a **JATEK** nagyszarú. Sajnos eddig csak 64-en volt szoronsónk hozzá, pedig egy **SVGA**-s **GUS**-os **PC**-verziótól biztos sokaknak fi-akadna az állkapcsa. Már szőltünk ez ugy-ben az **Interplay**-nek, de ránk se bagóztat-hát az van

**Utóirat:** Kedves Adry! Az összes (vott) barátomhöz hazamentem, da egyikük sem vállalta magára a **CoV**-os hirdetést. Így a legjobb az lesz, ha Te jössz haza hozzám! Neked is minden meg van bo-csálva! **HANCU**

Még annyit, hogy **THX Szabó Tibornak**, akinek a tippel közűl ugyan nem sokot használtunk fel, de a leírásban fellelhető összes hiba alkövetését rs fogjuk fogni.

• **AKOS & HANCU**

**Commodore Gyors szervíz • Budapest, 175-10-24**  
XT/AT tápegység javítás és videoszervizelés is!



## Indiana Jones and the last crusade

Indiana Jones és az utolsó kereszteslovag, talán mindenki rájött, hogy ezt takarja a sokat sejtető angol cím (Köszönjük a klotkást — CoVboy). Valószínűleg elég kevés olyan ember van, aki még nem hallott Indiana „Indy” Jones-ról. A rendkívül látványos és izgalmas kalandfilmek (Harrison Ford főszereplésével) hatalmas sikert és pénzt arattak (és nem véletlenül).

Ez a szöveges program az azonos című film történetét dolgozza fel meglehetősen nagy alapossággal.

Aki nem látta a filmet, vagy nem olvasta a könyvet annak valószínűleg kevés sikereménye volt idáig, mivel a játék elég sok lehetőséget kínál arra, hogy tóves lépés esetén újra próbálkozzunk előlől vagy egy kimontott játékkállástól. Szörnyű ltkot árulunk el azzal, hogy emó program pl. C64-re valamikor '89-ben készült a kor hagyományaihoz hűen. A játék „szetencse” magyar nyelvű, tehát aránylag könnyen érthető.

A sztori 1938-ban játszódik. Barmilyen hihetetlen, de Mi irányítjuk I.J.-t, aki egyébként egyetemi tanár, régész, tudós, kalandor stb...

A lakusok számára egy rövid bevezető Indy megtulja, hogy apja, Dr. Henry Jones elhunyt Velencében miközben a Szent Grál után kutatott (A Szent-Grál egyébként egy kőholy, amelyből Jézus Krisztus utóljára ivott, és amiből felvették a vérét ama bizonyos kereszteslovagkor. Etne eraklyo tur tokosa örök életet lehet, szóval „értékes” ugy cseccsebecse).

Indy alindul megkérteni az apját Indy-t az utasítások bepatyogtatásával irányíthatjuk négy országon keresztül (vagyis Indy-t — CoVboy). A játék első színhelye Velence, s annak egyik tete, ahol legbőlcsebb dolog, ha déli irányba megyünk (D) (és ki is lyakudunk Kápelnasnyáken namde? CoVboy) így elkezdjük, hogy 0%-os legyen a teljesítményünk. Egy új lép. hozzánk akivel elbeszélgetve (BESZÉL NŐ) megtudjuk, hogy Elsa Schneider, apánk asszisztense. A nő nagyon tetszik Indy-nek, ezért udvarlasként adjunk pár szál szögfü (vagy szakfüt — CoVboy) a nőnek (LOP VIRAG, AD VIRAG). Erre ad egy papírdarabot Né-

zuk meg, hogy mi a franc az (V PAPIR). Römai számok vannak rajta (Uno, due, tre, kvátróóó! — CoVboy) Beszéljünk tovább a nővel (BESZÉL ELSA). Elsa elmondja hol van a könyvtár, ahonnan az apus eltűnt Menjünk oda (E. E). Indy lájón, hogy római számok vannak festva az ablakokra, és hogy az oszlopok is meg vannak számozva. Azokat is megnézzük meg (V OSZLOP). Az ügyes vizsgálódás eredménye hogy kiderül az X-es szám egy kőlapot jelent a padlón (V PADLO). Mivel ez egy ősi templom volt, meg amúgy is könyvtár, éppen itt az ideje, hogy megreagáljunk (FESZIT KOLAP). Eredményes volt a gyakorlat, mert egy sötét üreget találunk. Menjünk le (LE). Hogy Elsa ne féljen és, hogy lássunk valamit, ezért csináljunk egy kis fényt (GYUJT ONGYUJTO). Sétáljunk a katakombákba (E. ENY. E). Hamarosan egy terebbe jutunk, ahol a patkányokon kívül egy szép szarkotag is van (Ea buraja nincs a teremnek? A teremburáját! — CoVboy). Legyünk kíváncsiak és próbáljuk meg kinyitni (NYIT KOPORSO). Megtaláltuk az egyik keresztes lovag maradványát! Nezzünk bele (V KOPORSO). De mielőtt boldogan ölihetnénk a csontváz és a kollékeket, a látványban megzavart minket az a tény, hogy a „véletlenül” létrejött tűz elől menekülő patkányok és a tűz mindjárt elér minket. Eppen ezért ugorjunk bele a vízbe (Elsával együtt (RAGAD ELSA, UGRIK VIZ) A vízben egy koporsó ringalózik csendesen. Usszunk oda (USZIK KOPORSO) Néhány patkány úgy gondolja, hogy tudunk rajtuk segíteni. Erről „beszéljük le” őket (UT PATKÁNY). Mivel ez nem oldotta meg a problémánkat, inkább tavozzunk a barátságtalan helyszínről (USZIK). Egy csatornanyíláshoz sikerült eljutnunk. Menjünk ki a szabad levegőre (FEL) A Szent-Márk tőre jutottunk ki. Nezzünk körül (V TER). Nagy lört rohan lelent valószínűleg nem segíteni akainak (hanom Autogramot kérl: hát mánylert aggya grámjat — CoVboy), úgyhogy fussunk egy kicsit (FUT). Egy motorcsónak van a parton, amibe a telelőten gardája benne felejtette a slussz kulcsot (UGRIK MOTORCSONAK, INDIT MOTOR) Nem indul első próbálkozás (INDIT MOTOR) Az egyik üldöző lerlinak sikerül felugrani a motorcsónakra (FORDUL). Így sikerül elkerülni egy ütést. Ezután verjük meg egy kicsit (UT FERFI) Miután a lört kiszallt,

gyorsítsuk fel a gépet (GYORSÍT MOTORCSONAK), így nem mi iohanunk bele az előtűnt lévő hajóba, hanem az egyik üldöző motorcsónak. Nem baj, van még egy. Kezdjük el ügyeskedni (FORDUL). A mutatóványunk hatására az üldözőink lántlőnek, ami véletlenül szétlővi a motort. Az üldözők ahelyett, hogy lelőnének, hagyják, hogy átszálljunk, és lenyomjuk őket (UGRIK MOTORCSONAK, UT FERFI). Már csak egy lört marad, aki alvezeti a motorcsónakot a közelünkben működő piopelleltől, de mi egy (RAGAD KORMÁNY) utastással elindulunk vissza a daraból felé. Beszélgessünk a lörtvel, aki Kuzimnak vallja magát, de azért nem akar meghalni (BESZÉL FERFI) miután megtudjuk, hogy hol az apánk, indítsuk el a motort, különben, nagyon kicsi véres darabotkát vállunk... (INDIT MOTOR). Miután megmenekültünk, végig nyugodtan elmehetünk a szállásunkra, ahol elolvashatjuk az apánk naplóját (V NAPLO). Rájövünk, hogy hol van a Szent-Grál helye, de mi inkább elmegyünk az apánkhoz, aki Ausztriában van fogvatartva, a Brunwald kastélyban.

Huh. Most jön a második rész. Kezdetben Elsával a kastély bejárata előtt állunk. Kukkoljuk Elsat (V ELSA), mire kiderül, hogy egy szép bunda van rajta. Hogy nekünk is legyen, lozmoljuk el tőle (KER BUNDA) (Rantotthús bunda nélkül? Pfüüüj! — CoVboy) Miután felöltöztünk, nincs mas dolgunk mint kopogni (KOPOG AJTO), majd a komornyikot létreállítani az utból (UT KOMORNYIK). Sétáljunk a kastélyban (BE, NY). Egy ajtóhoz érünk, menjünk be (FESZIT AJTO, BE). Mivel apánk a szomszédos szobában van, menjünk át hozzá (NYIT ABLAK, DOB OSTOR, UGRIK ABLAK, VAR, FESZIT ABLAK, BE). Amint sikerül bejutni a szobába apánk lejte ut minket. Beszélgessünk el az őreggel (BESZÉL APA), csevegésünket pár náci katona megjelése zavarja meg. Egy kis veszekedés után (UT NACI), megszerezzük a fogvert. Menjünk el Elsa-ért (D). Ha meg akarjuk menteni az életét (és a mienkét), akkor adjuk meg magunkat (DOB GEPPISZTOLY). Miután megfőtőzték minket, elvették a naplónkat, és magunka hagyat minket, próbáljunk meg kiszabadulni (AD ONGYUJTO, GYUJT KOTEL). Miután sikerült felgyújtani a szobát, másszunk be a kandallóba (BE) A kandallóban van egy fogantyú. Húzzuk meg (HUZ FOGANTYU). Az egész kandalló elfordul és mi egy rádiós szobába jutunk, ahol pár barátságos német katona van, akik hamarosan észrevesznek bennünket. Egyetlen mód a túlélésre, hogy visszamegyünk az égő szobába (INDIT AJTO). Tépjük le a kötelleköt (RAGAD KOTEL). Másszunk fel a szobában lévő kútba (FEL), majd miután vála kezünk, menjünk vissza a szobába (VAR, LE) A kandallón keresztül menjünk vissza a rádiós szobába (INDIT AJTO), hogy ne tudjanak követni, ekelljük ki a retekastót (RAGAD ZSAMOLY). A szobában maradt katonák kicsit megégnék, mi viszont nem tudunk kimenni a szobából, mivel nincsen kijárat. Pihonesképpon üljünk le (UL), mire egy retek-retek kijárat nyílik meg előttünk (alattunk), menjünk le rajta (LE), mire egy föld alatti krikölőbe jutunk. Várjuk meg míg az őrlat elmegy (VAR) (Szeintem a kikötőbe man-tunk, nem a várba — CoVboy) és utána szálljunk be egy motorcsónakba, és tünjünk el (UGRIK MOTORCSONAK, INDIT MOTOR). Menjünk ki a barlangból (E) Kint találunk egy „jó tajta” motort. Menjünk el vele (INDIT MOTOR, E) Egy veszesztozódéshez jutunk. Ha esetleg nem Berlin tele vennénk az utat, egészen biztos, hogy elkapnék, úgy hogy liány a napló megkavésése (FORDUL)

Jawohl! Jött a harmadik részlet. A helyszín Berlin, ahol éppen Hitler moritól van. Menjünk át a tomegon (E, KI IMO

Először van **ELSA**. Vegyük el tőtte a naplót (KER NAPLO, FOG NAPLO), majd beszélgethetünk is vele (BESZEL ELSA). Lépünk le a buliból (D, NY). Egy repülőtérről érünk. Mivel túl sok a Gestapo-ugyunk inkább menjünk ki (NY). Egy másik várterembe jutunk. Alljunk be a sorba és (V)együl meg a jegyünket (VAR, KER JEGY, AD PENZ). A jegy Athónba szól, de ez lényegtelen, úgy se jutunk el odáig. Menjünk oda a „repülőhöz” ami egy kedves kis léghajó (D) és szálljunk be (BE, AD JEGY). Bent az ajtó előtt állunk, amikor észrevesszük, hogy Vogel ezredes közeledik, régr ismerősünk a kastélyból (Az egy másik játék — **CoVboy**). Gyorsan menjünk be a személyzeti szobába (BE), majd a belépő stewardot üssük le (UT STEWARD). Menjünk ki és jusszunk el a steward szerepét (KI, KER JEGY). Vogel ezredest dobjuk ki a gépből (RAGAD VOGEL, DOB VOGEL). A megdöbönt utasoktól kérjük el a jegyeket (KER JEGY), így megnyugszanak a szegények. Végre pihenhetünk egy kicsit (ÜL) és olvasgassuk a naplót (V NAPLO). megtudjuk, hogy haa Grál-templomába, akkor három próbát kell kiállni, mint a mesében. Sajnos a főutó steward magához tér, és így menőkülünkt kell (NY, FUT, FEL). Egy biplánhoz (kis kitérdetű repesl) (AZI hittem btrplane, de végül is ez nem Jean rovata — **CoVboy**) jutunk, ami az egyetlen lehetőségünk a menekülésre. Bár nincs jogsínt, azért szálljunk bőrs szálljunk fel (BE, INDIT MOTOR, INDIT BIPLAN, NY). Nyugodt repkedésünkt megzavarja, hogy két messerschmidt tűnik fel. Gyorsan szálljunk le (LE, LE), miután összetörtük a gépet és kiszállunk (KI), észrevesszünk egy felfelőlőnél leparkolt kocsi. Miután elloptuk, menjünk a nyugati úton (INDIT AUTO, NY, OYORSIT, RAGAD KORMANY). Így elkerüljük azt a lehetőséget, hogy „maghalunk” a játék vége előtt, igaz, hogy az egyik vasúzgép lezuhan, de a másik repesl még egyben van, és ha nem szedjük le az őtől, akkor agyaggalamblovészetet tart (ránk). Tehát a lehetséges lépést a következők: (K, FUT). Így elérjük, hogy a felszálló madarak a repesl motorját kicsit olintézzék, mire az a fizika törvényer szerint lezuhan. Ofe! Vége a németországr kalandunknak.

Közben a haverunkat, **Brody-t** (A Jánosit? **CoVboy**) elfogták, és elindultak vele, a Grál-templom felé. Egyébként a színhely Egyiptom virágzó országa. Ismét egy nyugodt kaland vár ránk. Egy tavon ulunk, körülöttünk lövöldöznek, és egyenesen egy tankot támadunk meg (GYORSIT LO, D). Ugorjunk át a lórót a tankra (UGRIK TANK). Forduljunk meg (ez mindrg bevállik), és lám elkerülük, hogy megöljék a katoná. Üssük le (FORDUL, UT KATONA). Még nincs vége a bulinak. Egy láncon tuggunk a tank ágyúcsövön kedvenc Vogel ezredesünkt. Mivel a tank egyenesen egy szakadék felé száguld, jobb lesz leugrani róla (RAGAD LANC, UGRIK). Eppen az utolsó pillanatban. Na, végre eljött az utolsó felvonás. A helyszín a **TEPLOM**. A szereplők a maradék. Természetesen úgy kezdődik, hogy, már megint elfogtak minket. Kedves **Donovan** barátunk hasba lötte apánkat, akít már csak mi monthetünk meg azzal, hogy elhozzuk neki az órák tetet adó ketyhet. (BESZEL DONOVAN), rnduljunk el a lépcsőn, ahol már pár lefejezett katona lekszik (FEL). Mivel csak a bűnbánó ember juthat keresztül Isten lohellőlőrr, terdeljünk le (TERDEL), és alítsuk le a jelenünk longedző pengéket (RAGAD KOTEL). Menjünk tovább (K, D). A második feladat (V NAPLO): Isten szavának nyomán lehet előre jutni. Itt szintlo action-be megy át a játék. JEHOVA betűk szermtt kell a követen végigloptadni, így átjutunk a túlodatra. menjünk jobabb (K). Harmadik feladat (V NAPLO): Isten ősvonye, azaz át kell ugrani egy mély szakadék felett Ugorjuk át (FUT,

UGRIK SZAKADEK). Sikertől, monjunk let az ősvenyon a barlang felé (FEL, E) Végre a célegyenesben vagyunk. A kis torombon van pár oltár, egy csomó ketyhet, pohár, köcsög stb, és egy vén lovag. Az öreg ránk tamad Ugorjunk félre (UGRIK), majd miután felszigeteltük a lovagot, beszélge ssünk el vele (BESZEL LOVAG). Most jönt-ne) a neheze, ki kell választani a megfelelő ketyhet. A helyes válasz a (2)-es, egy egyszerű disztelen vacak. Próbáljuk ki, nehogy seletet sozzon ránk az öreg (ISZIK). Mután meg élünk menjünk vissza az apánkhoz: (D, NY, E, NY). kassuk meg a papát (AD KEHELY), így nem hal meg sőt teljessen meggyógyul...

A vege felé egy rendetlenkedő katonát meg le kell ütni (UT KATONA), majd megérkezik a lovag rs, akivel albeszélgetve (BESZEL LOVAG) megtudjuk, hogy a ketyhet nem szabad elvinni a templomból. **Elsa** ezt nem hiszi el. Le akar lépni, mire a templom kezd összedőlni. Próbáljuk meg menteni **Elsát** és ketyhet (vagy a ketyhet és **Elsát**), (RAGAD ELSA), ami sajnos nem sikerül. Végül nincs mas dolgunk, mint elmenekülni a templomból (UGRIK SZAKADEK, KI). Ezzel végel is ért a kalandunk.

És egy kis segítség azoknak, akik az **INDY III. ADVENTURE** változatában az elején elakadtak, és nincs meg nekik a **CoV** — már nem kapható — 5. száma: Egy kódtáblázat, Amiga és PC tulajok részére. Eredetileg a feltört verziók legtöbbje tartalmaz egy **IndyCode.txt** fílet, amiben ez megtalálható, de elterjedtek olyan változatok is, amelyekben ez nem megtalálható.

A játé 4 jegyű kódot kér. A kód bekérése elég nagy gyakorisággal a **SECTION 1** ill. a **SECTION 3** táblázatból történik. A kódot az **A,B,X,K,E** és **H** betűkőn túl négyféle szimbólum alkotja, ezt — az áttekinthetőség kedveert — ugyancsak betűk helyettesítik.

D betű — jele a delta ( $\Delta$ )  
V betű — jele a fordított delta ( $\nabla$ )  
T betű — jele a gamma ( $\Gamma$ )  
O betű — jele a negyzot ( $\square$ )  
/ jelet — jele a görög fi ( $\Phi$ )

#### SECTION 1

1	2	3
A AEXX	K/KN	KOXN
B AXDN	EIEB	AKDB
C ANTI	OAHK	NOTK
D DBXA	BOKO	TEXO
E AEXB	BHKI	VOXI
F BHDI	VKEK	VHDK
G AVTA	OAHO	HOTO
H OIXV	TEKB	TBXB
I AIDB	VXEI	AVDI
J KATK	TVHA	VBTA
K EBXO	DOKX	AEXX
L BKDX	AVEV	AIDV
M HVTB	OAHI	VOTI
N EOXX	/TKA	IDXA
O TXDA	EKEO	EHDO
P DATX	BBHV	/KTV
Q BBXB	AOKI	AHXI
R HHDI	EVEK	EIDK
S EVTA	TAHO	DOTO
T BOXX	VDKV	E/XV
U NDV	AKEB	BHDB
V AATI	KBHK	OKTK
W TBXA	EOKO	BEXO
X AKDO	BVEX	BIDX
Y VBTV	DAHB	AOTB
Z KOXI	EDKK	BIXK

4	5	6	7
A HTKB	KHNI	NXDI	BKEK
B IHEI	OA/K	ONTA	EAHO
C DBXA	BOIO	ADXX	KEKN
D X/KX	DTNN	AIDN	/AEB
E KDKK	THVA	DXDA	VKEO
F AVEA	OAIO	BBTX	VEKI
G DIHX	EEN	ADXB	VEKI

H	XOKI	DDVK	VKDK	BXEA
I	KA EK	TVIA	IATO	VBHX
J	/OHO	IDIX	OEKV	TDKB
K	K/KV	OEVB	EVDB	VAEI
L	EAEB	HB/I	BOTK	IBHA
M	XDHK	BOIA	HDXO	KEKX
N	DEKO	O/VX	VHDX	/IEV
O	DIEX	BX/V	TBTV	OHHI
P	OOHB	XHII	VEKX	DDKA
O	DIKK	VEVA	BVDA	DAEO
R	BAEA	HB/O	IITX	EDHV
S	AIHX	AEIV	EDXB	HEKI
T	AEKB	V/VI	IHDI	OIEK
U	AI EI	KXIK	DBTA	BOHO
V	VOHA	/DIO	IEXX	O/KV
W	AIKX	KTVV	DI DV	AAEB
X	VXEV	EBIB	HOTI	BDHK
Y	VDHI	XEIK	BDXA	HEKO
Z	/EKA	DIVO	IHDO	VIEX

#### SECTION 3

1	2	3
A BAHO	ABIX	OIHX
B DEKA	HDOV	EIKB
C OAEB	BB/I	XKEI
D DVHK	ADIA	AAHA
E EOHV	ABIB	/DHB
F IEKI	O/VK	OOKK
G EXEK	BB/A	/KEA
H IBHX	OOIV	VVHV
I DDKB	OEVI	VTKI
	JIEI	OX/K
K DOHA	BDIO	BAHO
L /IKX	OTVV	ODKV
M DXEV	ABIB	EKEB
N HDHI	BEIK	BBHK
O BEKA	H/VO	HOKO
P IIEO	VX/X	VVEX
O BVHV	TDIB	TAHB
R HHKI	VTVK	VDKK
S AXEK	/B/A	BKEA
T HDHO	OIIX	KBHX
U ATKV	E/VB	EOKB
V /IEB	IX/I	XHEI
W AVHK	DDIA	DAHA
X //KO	ITVX	IDKX
Y XXEX	DK/V	EA EV
Z EDHB	HEII	HBHI

4	5	6	7
A DEIV	HDXB	KEKI	E/VK
B IHVI	ATDI	KXEK	DB/A
C DV/K	VKTA	/VHO	AAIX
D TBIO	XOXX	DDKV	EHVB
E IEII	O/XK	TEKA	EVO
F DTVA	A/DA	TXEO	AK/X
G BVIO	KATX	EBHV	AAIB
H DDIB	XHXI	ATKK	EEVA
I XHVK	OXDK	TIEA	EXIO
J DKIA	VTO	IAHX	OBIV
K ABIX	KOXV	HTKB	KHVI
L DHVB	VXDB	VKEI	VV/K
M VVI	XATK	/VHA	HAIO
N /AIA	DBXO	OOKX	ADVV
O KDVX	AKDX	VEA	OK/B
P KA/V	TVTBT	BAHI	VBK
O XBII	DOXK	ETKA	OHVO
R AHVA	/XDA	DKEO	OV/X
S HV/O	DATX	ABHV	EAB
T EOIV	ABXB	VOKI	XDVK
U HDVI	OHDI	DVEK	VK/A
V DA/K	DVTA	/AHO	IBIX
W BBIO	AOXX	KDKV	HHVB
X OEIV	EVDV	VKEB	DD/I
Y EV/B	VATI	XBHK	BAIA
Z BOIK	/BXA	DOKO	ODVX

A játék indításakor a program meg fogja kérdezni a kódot pl **SECTION 1 Row:E Column:I** amiben **AEXB** lesz a helyes válasz. Az Amiga és PC verzióban egyébként a **'SPACE'** tolluggeszt, az **'FB'** újraindítja a játékot, az **'FS'** pedig játékállást tölt/mont.

Összefoglalva mit lehetne még mondani? Semmit. Elég beszédes a leiras. Sok sikert mindazoknak akik onszantukból próbálták meg végigjátszani a kalandot...

• **KoZso**

# 1869



Nem is tudjuk, hol kéne kezdeni... Talán az elején. Amígások ugorhatnak. A gémm PC-n csak VGA-t használ, és kezel néhány hangkártyát is, mint pl. SB. Valószínűleg az AdLib-el is támogatja, de ez már nem annyira biztos. Egyébként a zene baromi jó.

Először is írunk valamit a játék lényegéről. Nem tudjuk, ki írta a "Ki az úr a tengeren?" társasjátékot, mi mindenesetre nagyon szórakoztunk vele játszani. Nos, ez a proggy annak egy kicsit bonyolultabb változata, de a lényeg ugyanaz: a MAHARTot kell irányítani, és a kiválasztott időtartam végéig minél több pénzt kell összekaparni. A játékot 1-4 főig terjedő társaság játszhatja, a többi játékos a számítógép irányítja. Elindítás után jön a szokásos kézikönyv-hajónév kérdés, de ezt valaki eléggé elölélendő módon megbuherálta, és elég csak ENTER-t nyomnunk. Utána a játékállás betöltése, vagy új játék között választhatunk. Az állást egy külön alkönyvtárba teszi, ami az 1869 GR/GAME. Akinek ez nincs meg, az kreáljon egyet, különben nem ment állást! Az I/O menüről majd később. Ha új játékot kezdünk, megkérdezi a játékosok számát, nevét, nemét (Male/Female), a cég nevét, az induló kékötét (ez lesz a vállalat központi telephelye is). A végén a CORRECT-re nyomjunk Y-t, és már csak annyit kell kiválasztanunk, hogy mennyi időig tartson a játék (a logotársas lehetősége az 5 éves időtartam, de ez a kezdő játékos szint, s így nem \$7000-ral, hanem többel, olyan \$12000-ral indulunk). Ekkor 1 játékos esetén rögtön a tórkópió jutunk, viszont ha többen vagyunk, akkor először egy hajóárverésre kerülünk. Ez remélhetőleg egyértelmű, hogy ilyik, de azért mindenkinek ajánlom, hogy olvassa el WILLIAM GIBSON NEUROMANC c. könyvét (a ..... (nincs reklám - CoVboy) adta ki nem is olyan régen). Eme kis kitérő után térjünk vissza a tórképhez! Itt több érdekes dolog is felfedezhető, s ezek a következők: A képernyőn középen fönt az éppen aktív cég neve látszik, a jobb felső sarokban a dátum, amire clickelve max. 20 napot tudunk ugrani az időben. Nem mindig állszunk 20 napot, mert ha történik valami érdekes közben, akkor telebrosztanak. Kivál-

tó ok lehet pl., hogy az egyik hajónk befutott egy kikötőbe. Bal oldalon lent az OSZ-SZES készpénz van kijelölve. Középen lent a világtérkép látható, aminek bizonyos részreirre clickelve kapcsolgathatjuk a nagytérképet a különböző földrészek között (ugyanaz 'F1'-'F5' tunkelógombokkal). Jobbra lent van szám szerint 4 ikon (bank, rekordok, info, I/O menü).

- **Bank** (pénzügy): Itt lehet kölcsönt felvenni, és törleszteni. A pali megmondja, hogy az általunk beállított kölcsönre mennyi a kamat, és hogy mikor kell visszafizetnünk. A pénz mennyiségét az "I NEED \$xxxx..." mondatra clickeléssel lehet beállítani (itt a "..." a mondat része, nem úgy, mint később). Az mindenhol érvényes, hogy ahol mennyiséggel kell beállítanunk (pl. a bankban), akkor azt mindig az ilyen "..."-tól kezdődő és végződő sorok tartalmazzák. Az üzletben ez: "...HOW MUCH ARE \* CRATES/TONS OF \* ...". Általában ahol pénzzel van dolgunk, ott vannak tájékoztató sorok is az anyagi állapotunkról "...AT THE WAREHOUSE/STAR OF INDIA I HAVE \$xxxx..." azaz a raktárban/India Csillagán (gyk. ez egy hajónév) xxxx pénzünk van.
- **Rekordok** (horgony): Aki rekord időt hajózik, az bekerül ide. Ez a leghasznosabb ikon az egész játék során, ul itt lehet választ kapni arra a bizonyos kérdésre, hogy "Hány éves a kopilány?"
- **Könyvelés** (pénzeszsák): Most minden pénzügyi szakember kielhat magát. Van egy Hllo nyomogratnivaló, meg szép színes grafikonok (mono VGA-n), azonkívül mi szem-szájnak ingere. Itt vannak a kiadások, bevételek stb., de az egyetlen fontos dolog a PROFIT és az utána álló szám. Ha az pozitív, akkor csak egy kicsit változtassunk a taktikánkon, s máris negatív lesz. EZ a része nagyon könnyűre sikeredett a játéknak.
- **I/O menü** (könyv) A legtöbb menüpont evidens, nem is magyarázzuk. A DELETE olatti mezőre clickelve lehet beírni a filo-nevet. A HISTORICAL ponttal lehet ki- és bekapcsolni a történelmi hűséget

A tórkópió láthatunk még egy bazi nagy hajót is. Ha erre a JOBB gombbal clickelünk, akkor, miután kiválasztottuk a kedvenc ladikunkat, útnak indíthatjuk azt. Ki kell jelölni a kívánt célvárost, ha jól emlékszünk, bal-clickkel. Ekkor kirajzolja az útvonalat (bejelöli a főbb állomásokat). Gőzhajóval nem lehet egy szuszra akkora távolságot megtenni, mint vitorlással, mert csak egy bizonyos mennyiségű tüzelő for a raktárba (viszont gyorsabb)! Na, most clickeljünk a városra a változtatosság kedvéért a jobb gombbal, s már el is indult a dög. Ha a (nagy) hajóra a BAL gombbal clickelünk, akkor egy információk menübe jutunk, ahol a hajó(k) adatait tekinthetjük meg. Ha több doreglyenk van, akkor a hajó-sziluettön való clickelgetéssel vághatunk közöttük (jobb és bal oldal). Elfejtettük mondani, hogy a jobb-gombbas clickelésnél megjelenő listában a % értékek a nevek mellett azt jelzik, hogy mennyire van egészben a bárka. A legénység adatainál (CREW) van egy kijelző, ami a banda egészségi állapotát (Vitality) és tapasztalatát (Experience) mutatja. A HP-t és a SP-t sehol sem találtam. A V a tengeren folyamatosan csökken (függ az E-től is), és egy bizonyos szint alatt a legénység nem hajlandó továbbmenni a városból, pihennünk kell egy kicsit. Minő nagyobb az E, annál jobban bának a legénység a hajóval, lassabban megy tönkre a szerkő stb. Itt lehet még beállítani, hogy a kapitány hogyan bánjon az emberekkel (keményen - finoman), ill., hogy mennyi a fizetés. Ezek mind befolyásolják a hangulatot, ami látszik is a matróz arcán. Az embereket úgy lehet kirúgni, hogy a fizetést addig csökkentjük, míg el nem mennek. Van itt még egy gomb, aminek a nevére mai nappal omlóxunk (a bár-számegegyenes alatt), de ha minden igaz, ezzel lehet prémiumot adni a csapatnak.

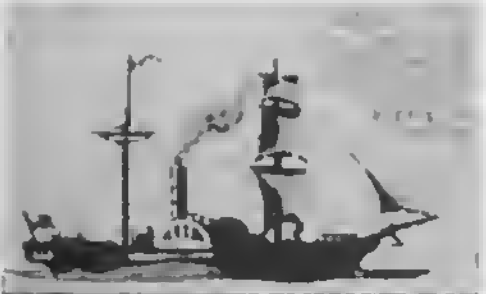
Van még néhány kunyhó, amik a városok szerepét hívogatják betölteni, illetve legalább egy zászló, ami a HO-t, és később a többi raktárat is jelzi. Foglalkozzunk bővebben először a városokkal! Ha a városra clickelünk a BAL egérgémmel, akkor 2 dolog történhet:

- Ha abban a városban tartózkodunk (értsd. ott állomásozik egyik hajónk), vagy van ott egy raktárunk (zászló), akkor a kereskedőhöz jutunk. Itt lehet árakat venni (WHAT GOODS...), ill. eladni (I'D LIKE...) a hajóroltra, vagy raktárból/ba (a pali meg fogja kérdezni, ha mind a két lehetőség adott). Ja, a vásárláshoz némi pénz is kell! Általában az elköszönési formulákkal lehet kilepni a menüből, mint pl.: GOOD BYE..., NO THANK YOU..., TILL NEXT TIME..., I'VE CHANGED... Kezdetű mondatok. A kepen jobb oldalt van egy tábla, ahova a kereskedő felírta a vásárlási (WE BUY), és az eladási (WE SELL) árakat. Csak ezekre a cuccokra van szüksége, ill. csak ezekből tud eladni. Ha olyan árut akarunk eladni, amire nincs szüksége, akkor azt csak potom pénzért veszi meg! Az is előfordulhat, hogy pl. viszunk magunkkal 21 gépet (fent is van a lista), hogy vásárolj gépeket, de csak ötöt tud átvenni a normális árért (ennnyire van szükség), a többi olcsóbban vásárolná meg. Ha teleítettük a palit, akkor le is törli a tábláról a kurrens clicket, s csak néhány hónap múlva lesz hajlandó ismét venni belőle. Ez általában tartós fogyasztási cikkekkel van így, mint pl. a fent említett gépek, szerszámok, leggyerkek. Néhány ponon is el van rajtva a játékban. Ha Amerikában valamelyik ipsonál táclcelünk az akváriumra, akkor elmondja, hogy az aranyhala depressziós, és örömmel lo-gadná, ha szereznénk neki egy tórsat... De a legjobb a következő: színiön Amerikában az egyik úrgenek van egy papagája, s ha a papagájra clickelünk, akkor ..



Mást azt mi a francnak süssük el? Aki kíváncsi rá, az megnézi...

• Ha nincs abban a városban semmi (se hajó, se raktár), akkor csak egy információ ablakot kapunk, amin (sorrendben) a következők szerepelnek: városnév, melyik országhoz tartozik, fő exportja, és a politikai helyzete. FIGYELEM! Kézírtoközlemény: Így kezdünk poolitikaig stabil (STABLE) helyekre járni, különben könnyen megszabadulhatunk a hajón lévő készpénztől! Ez azt eredményezi, hogy a legénység nem hajlandó továbbmenni, míg ki nem fizetjük a bérüket, s ahhoz al kell adni valamennyi árut (akár még áron alul is). Mondjuk, van még egy lehetőség: meg kell szabadulni tőlük, s a kocmában újakat találni. Sajnos azt nekünk csak egyszer sikerült alsótni, mert second time leugattak minket a frúk, hogy ilyen könnyen nem fogunk megszabadulni tőlük. So, mielőtt alhajóznánk egy város felé, nézzük meg feltétlenül, hogy milyen a helyzet! Ez Európában nem annyira fontos, ott nem nagyon szaktak változni a dolgok. De pl. Afrikában... Az is előfordulhat, hogy elindulunk egy stabil hely felé, s útközben egyszer csak kőr ott a forradalom (REVOLTS), vagy zavargások támadnak (UNREST), vagy pedig háború kezdődik (WAR). A háborúban talán mári nem is vesszük al a pénzt, csak egy kicsit magagyúzzák a hajót (magiongáldódik a szarkó, hamarabb vihetjük javítani, lassabb lesz, esetleg még a legénység hangulata is megváltozik, természetesen javul...).



Ha netalántán a JOBB gombbal mernánk clickelni egy városra, akkor a következők történhetnek.

Ha a városban nincs semmi, akkor megkapjuk az információ ablakot, és megjelenik 4 új ikon:

- **Információ** (1 betű): Lésd fantabb.
- **Kocma** (sörös korsó): Ez egy nagyon jó hely, ui. CoVboy apénkhaz lesz szerencsén személyesen (nem ezért jó hely!). Ott üldögél az asztal mögött a ronda nagy kalapjával a fején, 1-2 korsó sör és néhány CoVboy név térségében. Nagyon élvezi jelenlegi helyzetét az élet napos oldalán (Sunny Shins... lásd CoV 10). Aki alaposan körütnéz, az egész szerkesztőségét megtalálhatja • képen (ez a következő írtvány, a megfigyeléseket a következő címre kérjük: **Torbo! Péter Bp. 1036 Vidor u. 3-5.**, a nyartások között semmit sem sorolunk ki). Itt is lehet pofázni. Lássuk...
- **I'M LOOKING...**: Ezzel a szöveggel lehet legénységet toborozni a kikötőben állomásozó hajó(ik)ra. A manus először kijáti, hogy a \* milyen szép hajó/ nincs ennyi pénz, amennyit látnánk rá a lábát. Ez gondolat egyértelmű. Itt megint választhatunk, hogy milyen embereket akarunk (felülről lefelé romlik a minőség, de kevesebb dohányzást is vállalják a melót). Ha választunk valamelyik közül, akkor kijárja, hogy mennyi a bérük (ez összes embernek együtt, az függ a legénység létszámától is). Ha OK, ekkor vélesszük az OK, OET ME... mondatot, s akkor meg-

mondja, hogy mennyi idő múlva fognak jelentkezni a hajón, ha megmondjuk magunkat, akkor az I'M STILL...-t nyamassuk inkább

- **WHAT COULD...**: Itt lehet raktárát bérelni. CoVboy megmondja, hogy mennyibe fog kerülni, és mi dönthetünk, hogy elfogadjuk-e.
  - **TILL NEXT...**: Ez a szokásos elkészülő formula...
  - **I'LL BUY...**: Ha lemezeket, és mellékesen némi használhatatlan írtót akarunk nyerni CoVboytól, akkor hívjuk meg a bandát sörözni (Holyos! - CoV HO). Nem elképzelhetetlen, hogy ezzel a ponttal ösztönözhetjük a választásukat is.
  - **Hajóápitő műhely** (hargony): Itt lehet hajót venni, aladni és javítani
  - **MY SHIP...**: Megjavíthatjuk a hajónkat átváltoztatjuk a BARNACLE GROWTH-ot, ami nincs benne a szótárban, de valószínűleg a kagylósodást jelenti, felújíthatjuk a kötélzetet (gőzhajónál a hajótűvet), kijavíthatjuk a torzst, ill. az árszeset egyszerű is megtehetjük
  - **WHAT SHIP...**: Hajót lehet vásárolni kész tervek alapján. Lapozni a típusok között az alsó két operációval lehet. Ha kiválasztunk egyet, azt még meg is kell építeni, és ez jóval hosszabb idő, mintha használt ládát vennénk. A nagyobb és drágább hajóknál soxor előleget is le kell tennünk, hogy meg tudják kasszeni az áptást.
  - **I'M LOOKING...**: Használt hajót lehet itt venni, a többi ugyanaz, mint az előző pontnál, csak itt nincs előleg, max 2 hajó közül lehet választani, és sokkal hamarabb (de min. 4 nap) megkapjuk a bárkát.
  - **I'D LIKE TO SELL...**: El is tudjuk adni szükségtelen hajó(ik)kat. A pall közli, mennyit szándékozik adni árta, s azt vagy elfogadjuk, vagy nem.
  - **I'D LIKE TO PAY...**: Aki nagyon akar, az fizethet is a kész hajójáért, amit az előző pontok egyikében randalt meg.
  - **Raktár** (koffer):
  - **STORE GOODS**: Áru tárolása. Ba kell állítani, melyik hajóról akarunk lepakolni, és mit.
  - **LOAD GOODS**: Az m raktározott dolgot felpakolása valamelyik hajónkra
  - **PUT MONEY...**: Itt lehet pénzt lepakolni a taknóre (feltéve, ha van a telepelyen)
  - **I'M PUTTING...**: Az előző pont lordinálja...
  - **THIS BRANCH...**: Bozárjuk ezt a szemlételepet. Sajnos ezt a start-kikötőben nem tehetjük meg, de a többi áttalunk létesített raktárban igen. Ekkor a gondnok elkezd rinyálni, hogy neki x gyereke, y falasága, és z kutyája van... KÍT érdakal?! Rúgjuk ki...
- Minden fontosabb résszel végeztünk, most adnánk egy-két tippet, leirnének néhány dolgot, ami a fontiekból kimaradt, ill. egy listát a városokról (mit, mennyit vesznek és ednek). Tippet (és trükkök):
- A kereskedő néha magasabb áron veszi át a cucc egy részét. Érdemes beleegyezni, ut utána a többi még el tudjuk adni normális áron is.
  - Miután megvettük az első hajónkat, pakoljunk is tal rá pénzt, különben a legénység ideges lesz, mikor megérkezünk egy városba, és nem fizetjük ki őket. Je, pénz nélkül a boltban sem lehet vásárolni...
  - Hajóápitő nem csak a start-városban van. Ez különösen hasznos olyan esetekben,

mikor mai nem érnénk vissza egy darabban a bázisra (pl. egy nagyon hosszú út a Távol-Keleten).

- Minál jobban bonótták a kagylók a hajót, annál lassabban halad.
- Nem STABLE helyekre (kivéva WAR) is mehetünk üzletelni, ha mielőtt elindulnánk, latesszük a maradék pénzt (ami a vásárlás után megmaradt) a raktárba. Odaérva nem tudnak mit elvenni tőlünk, mi pedig eladva a cuccat, pénzre tehetünk szert, amiből kilizethatjuk a legénységet, és árut is vehetünk.
- Akinél kati a program, szívesen átmásolam INGYEN, csak dobjon föl egy levelet, vagy hívjon föl a 168-4686-on delután
- A játékalás buheraéssal nem érdemes próbálkaszunk, bár nagyon agyszarú, de elveszi azt a charm-ot, hogy mindanárt keményen mag kell dolgozni kezdetben (mint az ELITE-ban)



Most pedig a városok.

## EUROPE

- **LONDON**  
Sell: tools 96.2, machines 143.4  
Buy: cotton 5.5, tea 23.3, vegetable oil 4.2, truck 19.6, tobacco 26.8
- **LE HAVRE**  
Sell: textiles 13.3, wine 3.1  
Buy: coal 9.6, silk 12.4, cotton 5.4
- **LIVERPOOL**  
Sell: machines 145.2, textiles 13.2  
Buy: cotton 5.4, tea 22.9, ivory 69.8, rare wood 14.2, wine 4.0
- **AMSTERDAM**  
Sell: textiles 12.9  
Buy: coffee 19.8, wool 5.1, vegetable oil 4.4, sugar 13.6, ivory 71.0, cocoa 21.6
- **HAMBURG**  
Sell: arms 69.6, tools 95.6  
Buy: India rubber 21.3, spices 24.7, rare wood 14.4, silk 12.5, wine 4.1, saltpetre 28.0
- **LISBON**  
Sell: wine 3.5  
Buy: vegetable oil 4.0, sugar 13.2, coffee 19.0
- **BARCELONA**  
Sell: wine 3.4, tools 93.8  
Buy: cotton 5.3, machines 153.3, spices 24.3, rare wood 13.4
- **TUNIS (REVOLTS!)**  
Sell: fruit 18.1  
Buy: arms 79.0
- **TRIEST**  
Sell: tools 94.2, textiles 12.9  
Buy: cocoa 21.5, tobacco 28.5, truck 17.5
- **PORT SAID**  
Sell: cotton 4.8  
Buy: arms 79.5, tools 99.3
- **ODESSA (WAR!!!)**  
CLOSED

Ennyi elég le lesz, a többi földész nem írjuk le, elinduláshoz romálméletleg megfelfelfő mértékű segítség. A játék nekünk nagyon tetszik, jól ki van dolgozva, a zenéje és a grafika klassz, és a zorencsere elég nehézre is sikerült.

TARBY

# Lost Dutchman Mine



Azon régi Amigasok, akik még i.e. előtt (gy.k. 1990 előtt) vásárolták meg szeretett masinájukat, talán még emlékeznek egy **Lost Dutchman Mine** nevű ócskaságra...

Ha nem, akkor itt az ideje hogy felrészítsék a memóriájukat, ugyanis ez a stuff következők most!

Előljáróban annyit, hogy a játékot a **Magnetic Imago** nevű cég követte el, még valamikor '89 táján. Ja, hogy mi az a **Magnetic Imago**, azt ugyan ne tessék tőlünk kérdezni. Ha nem hallottunk volna erről az anyagukról, azt se tudtuk volna, hogy a világon vannak!

Mielőtt beleugranánk a dolgok szélébe, elmondanánk, hogy AMIGA t200-on nem nagyon működik a stuff, kivéve ha van 1.3-as EMULATOR a birtokunkban. Na, most hogy ilyen ügyesen letudtuk a bevezetőt, kezdhetjük is:

A játék alapvetően mászkálós-ügyességi-stratégiai-kaland, szóval ezt hagyjuk, nevezzük inkább csak olyan snasszul "játék"-nak!

A cél egyébként egy mesés gazdagságot rejtő aranytárna megtalálása, ami annyira ol van rejtve, mint a magyar hazaszeretet! Azt már most megmondjuk, hogy MI sem találjuk meg a lant említett helyet, úgyhogy aki azért olvas minket, az már szépen tovább is tapozhat. Ez a leírás egy kezelési útmutatót, valamint a legfontosabb aranylőő helyek ösmertetését tartalmazza!

## A JÁTÉK IRÁNYÍTÁSA

'**jobbra/batra**': főképernyőn jobbra/batra mozgás, térképen is!  
'**fel/le**': főképernyőn a 'fel'-tel belépünk egy épületbe, a 'le'-vel kijövünk. Térképen mozgásra alkalmazzuk!  
'**tűz**': tényleg kinagyított képet rajzol arról a helyről, ahol éppen állunk! Ha ellenfél is van itt, akkor egy célkoresztet is láthatunk, akkor a 'tűz' lövésre szolgál. Berlangban asni használjuk!  
'**space**': pause, megkérdezi hogy Yes/No!  
'**1-6**': ikonok kiválasztása.

## IKONOK

A képernyő alsó felében egy csomó vackot láthatunk. Ezeket az apró abrékéket ikonoknak nevezzük. Na jó, félretöve a merheségeknek nezzük inkább mit jelentenek:

**óra**: teljesen hihetetlen, de az idő múlását jelzi! Egyébként nem túl fontos, ha térképen mozgunk gyorsabban telik. Az istálló és a fogadó (CoVboynek: kocsmá) kivételével az összes épület 6kor zár és reggel 9kor nyit.

**\$ ikon**: pénzünk mennyiségét jelzi.

**(apa)toj**: saját magunkról kaphatunk jelentést. Ha az ikon zöld színű mindan rendben. Ha sárga, akkor még úgy-ahogy jól érezzük magunkat. Piros szín esetén úgy ki vagyunk borulva, mint CoVboy kocsmá után! Ha villog, akkor azonnal fennünk kell valamit, mert különben GAME OVER.

Hogy mit kell tennünk, azt az után tudhatjuk meg, miután ráclickoltunk erre az ikonra! Ilyenkor három csik jelenik meg: **FOOD** (étel), **WATER** (víz), **HEALTH** (fizikai állapot). Gyengébbek kedvéért: pl. ha éhesek vagyunk, ennél kell! Hogy szomjúság ellen mit kell csinálni, azt titokban tartjuk, de ha nem jöttél rá, írj csak nyugodtan!

Viszont ha a **HEALTH** kicsi, akkor annak csak három egyszerű oka lehet (ezokról később):

**serpenyő**: evés/ivás. Ráclickolva a képernyő letéjen egy csomó üres ablak jelenik meg. Itt valasszuk, mit akarunk enni/inni, majd nyomjunk rá egyet a **CONSUME** ikonra!

**asó és csakány**: o nálunk lévő felszámlást tekinthetjük meg. Csak azokat láthatjuk, amelyeket nem tudjuk elfogyasztani. Aki kíváncsi rá, mit érdekes megunkkal cipelni, az ugorjon a **TIPPEK**-hez!

**pletytyó**: történeink száma

**lomez**: játékállás mentés/töltés. Nélünk egyébként ez nem nagyon akart működni, de nem kell félni. „mondottam ember: küzdj és bízza bizzáll!” (...csak arra vigyázz, hogy el ne hizzál — CoVboy)

**hőmör**: mindaddig nem sikerült rájónunk e fantasztikus szerkezet lényegéről. Aki tudja mi az, ugyan küldje má' el a CoV-nak! A helyes megfogások közt két

parab elektromechanikus tevesz'rha-mozógépet sorsolunk ki!!!

## VÁRDS

A játék kezdetén a városban landolunk, még pedig a belt előtt. Ennak ellenére nem a bottal kezdjük az ismertetést, haladjunk mondjuk balról-jobbra!

**Orvos**: Betépvé Ide Kulka János fogad minket a Szomszédokból. János nagyon ért a szakmájához, összesen három féle műtetet képes végrehajtani rajtunk: vagy tőtőny (**BULLET**), vagy nyíl (**ARROW**), vagy kigyóméreg (**SNAKE**) által okozott sebet tud gyógyítani! Hal órákor viszont már bezár, siet haza hogy lássa a Szomszédok legújabb epizódját...

**Fogadó**: Baromi jó hely, ha sőt nem is, de whiskey-t ishatunk!!! Néha üdögöl egy pacák is itt a fogadban, vele játszhatunk egy kártyapartit is! Mivel a füstös, dohos szagú labujok (na bujj fel — CoVboy) hangulata távol áll tőlünk, ezért a játék-szabályok ismertetésétől teljes mértékben eltekintünk. Na jó, egye fene leírjuk, hátha van egy-két ember aki használ is veszi.

**Szóval**: az alap 10 \$, 20 \$-onként történik az emelés. A **OISCARD**-dal tudunk cserélni (maximum négy kártyát), lapot bedobni a **FOLD**-dal lehet, **BET**-tel pedig tétet rakhatunk. Ez utóbbit vagy emeljük az égig (**RAISE**), vagy tartjuk (**CALL**). Ennyit erről.

Ha este hat óra után betévedünk Ide, akkor a **SLEEP** ikonra bökve szépen elrakhathatjuk magunkat másnapra. (9-kor kelünk káfos-kukorákolásra, mint a **FALU** TV-ben!) Aludni csak akkor árdemes, ha este nem dolgozunk (nem úgy, ahogy gondold te kis perversz!), vagy ha súlyos sebet kaptunk és a dokit bezárt már!



## BOLT

Nem hisszük, hogy sok mindent kell részletezni itt. A **BUY** ikonnal tudunk vásárolni, **EXIT**-tel kilépni. A következő dolgokat vásárolhatjuk itt:

bread - kenyér  
eggs - tojások  
bacon - szalonna  
steak - egy szelet hús  
coffee - na, ez mi?  
chicken - csirke  
hash - konzerv  
beans - bab  
whiskey - yeah!  
cheese - sajt  
anti-venom - ellenanyag  
canteen - káncs  
skillet - lábas  
coffee pot - kávéstazez  
knife - kés  
pan - serpenyő  
gloves - kesztyűk  
rope - kötél  
lantern - lámpa  
blanket - takaró  
matches - gyufa  
pick - csákány  
shovel - lapát  
map - térkép

revolver - revolverek  
bullets - töltények  
Long Johns - melegítő  
fish hooks - horgok

Egy két dolgot ezórt mégls megjegyznénk. Például ha tórképet veszünk, annak használatakor megjelenik egy VIEW ikon. Erre ráölckölve az egérrel egy rajzot kapunk. Ez egy sematikus ábra, ehhó az X egy éreynélőhelyet jelöl. Sok éortelme egyóbként nincs énnök, hogy vagyunk lyet. Egyrészt a lonfosabb lelőhelyeket alant STEFA megosztja velotek, másrészt a programozók sem olyan lökóttek, hogy oláruljak 10 \$-ért e legjobb lelőhelyeket.

A másik: ha lámpát vaszünk, ekkor gyufát is levőünk hozzá, különben nem nagyon fog működni.

A melegítő, tóteró maximum arra jó, hogy ne lázzunk esta. Ha ugyanls lázik az ipse, több élett logyeszt!



## BANK

Na, ez egy elég kollomes hely: 10-ből 9-szor itt fogy le a mi verzióánk. A tennmaradó 1 résznek köszónhetően mégis le tudjuk rni, hogy itt mi történik.

Az aranyainkat raktározhatjuk el egy időre. Ha ezt akadjuk tenni, bökjünk a DESPOSIT-ra. Ezután megjelenik egy kurzor, ekkor írjuk be, hogy a jelenlegi pénzünköl monnyit akarunk betenni. Kivenni a WITHDRAW-val tudunk, ekkor az elszállításra szánt összeg nagyságát kell beírni.

## HIVATAL

Véres verejőtékkal összegyűjtött aranyainkat tehetjük pénzzé. A képernyő letejen egy pár Info-t olvashatunk le:

pounds of oro: az arany lomtja  
oro grade: az arany kategórlója (?)  
prize por 1b: munkadíjszerűség  
lotaf: pénz (ez a lényeg gyerekek!)

Ha keresni is akarunk, e következőket csináljuk: clckoljunk az ésó és a csákány ikonra, ekkor bejónnek a képernyő közepén lévő csíkba a tárgyaink. Válasszunk ki egy arannyal teli zacskót és bökjünk rá az ASSAY ikonra. Ezt követően a TOTAL-nál megjelenik az órtó kapott pénz mennyisége.

Ne lépődjünk meg, ha egy arva kanyit se kapunk néha egy zecskóért — annak kb. akkora is volt az aranytartelma...

## BÓRTÓN

Kovács János lótorzsórmester lakosztálya elég kihalt hely. Mlndössze egy üres colla és két WANTED feliratú plakát díszíti. Ezeket a plakátokon láthatjuk azoknak a becsületes állampolgároknak (gyilkos, botóró, stb...) a nevét, akit a környeken kóroznek. Ha lelőünk egy banditát és az szerepelt m, akkor automatikusan ide kerülünk

## ÜJSÁG

A helyi Commodora Világ legfrissebb számail olveshatjuk löbbök közt azt is, hogy éppen milyen CoVboyt kóroznek a környéken...

## ISTALLO

Muuuuuuuuuuuu! Ja, bocsanet még adásban vagyunk? Khmmm... Szóval teheneket nem találunk itt, csak számaramakat (Nem baj, ott a HORDE! CoVboy), ráadásul elég drága áron. Viszont elég sok cuccot elvlsznek (Elvisnek...) (Gyalog megyünk, vagy Elvis Presley? — CoVboy) Ha nincs pénzünk eladhatjuk (pontosabban: viszandhatjuk) téláron!

## SZEREPLÓK

Mielőtt megnéznenk a Sterring-okat megjegyznénk, hogy ezekkel a figurákkal bármikor és bárhol találkozhatunk, kivéve ha bent vagyunk a városban.

Ha valaki támad minket, akkor a kép eutomatikusan klnagyitódik. Támadást persze akkor fogunk kapni, amikor tele vagyunk arannyal, 15 perc van az üzletk zárasáig és nincs egy szem töltényünk sem. Egyóbként háromféle dolog birizgálhat minket:

**Bandita vagy CoVboy:** Ezeket a t'szikat elég könnyű leszedni, lassúak mint a halál! Ha esetleg egy olyan CoVboy-t szedünk le, akit kórozótnak nyilvánítanak, akkor menjünk vissza e börtönbe, ahol bizonyos mennyiségű zsetont kapunk érte!

**Indián:** a rézbőrű csürhe oszlopos tagjai mar elég jól bannak a legverőkelkel és meglepően gyorsok is! Ha nincs nálunk arany, akkor leteetlen löpjünk le előlük!!

**Kigyó:** tök veszélytelen. Amint megjelenik a képernyőn e kis aranyos, rögtön pumpálunk belé egy kis ólmit, így jobblőtre szenderül. Érdekes, hogy ezután bekerül a logysztható dolgok közé, well, elég guszztustalanok a Magnetic Images-nél...

Vágozetül még elmondanánk, hogy nem fontos megküzdenni sonkíval. Ha a monokülés megszűgyenyhő mivoltat válasszunk, clckoljunk a RUN ikonra. Mondjuk az már egy más kórdős, hogy megéri e ezt tenni: kigyók elől ugye simán elballaghatunk, az Indiánok és banditák viszont szőpen levelezik a vállunkról aranyaink cipelési gondjait. Ha számár van nálunk, többnyire azt is ellopják!

Megeshet (mi az hogy!), találótot kaptunk. Ezt onnan vehetjük észre, hogy a képernyőket villan egyet, illetve a 'fel' ikon szép piros lesz. Ilyenkor — ha még 6 óra előt vagyunk — az orvoshoz (asszem) Kulka Jánosnak híjják...), de ha már bezárt a rendelő (még hogy rendelő! Nem is esünk ám túlzásokba...), akkor igyunk baromi sok vizet, együnk annyit mint egy tehéncsorde és menjünk a logedóba csicsikálni...

## TÁRNÁK, LELOHELYEK

Tibsoft: ha akkor én át is adom a szót Stefá-nak, ha hülyeségeket írna, nekl ir-jetok leveleket, ne nekem!

A játék lényege, végül is hogy jó sok aranyat összegyűjtsünk, hiszen ebből lesz e money. Amíg az olaján nincs elég zsetonunk, érdemes megvenni egy serpenyőt és a lolyónál a PAN ikonnel aranyat mosni. Igaz, hogy kevés lövő jár érte, de viszonylag könnyen megszerozhetjük és nem telik sok időbe amíg olvászorgunk ide (napi 10 kanyer legalább). Azonban amint lussa rája, vegyünk számamat és irány a Sziklás-hegység Javeslom a hegyeket (akár magányos, akár több van egy rakáson) úgy vizsgáljuk át, hogy olőször a lőzőlőbbi barlangokhoz menjünk el. Ez azért nyerőbb, mert így össze tudunk szodni annyit, hogy ezek után már 3 számmárral el tudunk kavarni a legtávolabb lévő helyekre is, és nem kell felpercenként visszajönni a cumóval, mert mondjuk 3 db. arannyal tele lett a zsákunk, mivel a lőlszerelésünk egy csomó helyet elfoglal

Na annyi soder után lérjünk át a föld rúsára. (Ugye mlndig mondtam, hogy nagy malac vagy! Tibsoft) Barlangokat a legkönnyebben úgy találhatunk, ha megstírlőjük a hegysógek széleit. A hegycsúcsok között gyakran lathatunk U alakú mélyedéseket, amik 100%-lg biztos, hogy barlangot jelentenek. Ide bekavarva emberünkkel a nyllás előtt találjuk magunkat, de ha nincs nálunk gyufa és lámpás, serry, de nem tudunk bemenni.

Itt jutott eszembe egy jo ötlet (tényleg, mi a különbség a rádió és a kanadai ótósírek között? Hat az, hogy a rádió az agyfűrt ötlet, a kanadai meg egyor tűrt és ór lett — CoVboy) emivel eggyel több aranyat tehozni! Tehát mielőtt bemegyünk a bányába, csak e legszűkségesebbeket vigyük magunkkal (azaz csákány, kötél, lámpás, eselleg magzag), a gyufát inkább rakjuk a számórra (Egve? — Tibsoft), így megapórolunk egy kemény helyet (de azért az is valami!). Szóval, most már látunk is, meg minden, ezért vizsgáldódásunkat kezdjük rögtön a barlang elején. Ha látunk a bejórtnál egy csillót, akkor biztos hogy jó helyen járunk (az Argentin határ közelében — CoVboy). Ha nincs itt lyesmí es úgy néz ki, mintha egy természetes barlang lenne (pl.: hiányzik a létra, kicsit csillag a falon, csepekszerűségek lógnak le a falokról, nincs gerendázat stb.), akkor na is lőcséröljük ez időt tovább, mivel nincs itt az égvilágon semmi (legalábbis mi még semmit sem találunk ilyen helyeken).

Az anyag lőlvétele baromi egyszerű: oda megyünk e menusunkkal a csillagó perhoz és e tűzgomb segítségével legyünk néhány break-dance mozdulatot, amelynek keretében kibányászunk a zsákmányt (...az orrunkból! — Tibsoft) módszerezen vizsgáljuk át e bányát, közben agyünk, igyunk ha kell (Inni? Naná! — Tibsoft), mert azért itt is megmurdelhetünk. Ha minden szajrat összeszedtünk, tűzzünk ki a világosra (Melyikre? A kőbányákra? — Tibsoft) (Nem a Commodora Világ-osra — CoVboy) és irány egy másik helyre.

Ilyen lehet pl. egy kopár csűs (magányosan áll), ezeket próba-szerencse alapján nézzük meg, hogy van-e egyáltalán itt valami (általában nem egy nagy durranas egyik sem)



Ha már egy heggyonulatot körbeszámargoltunk, akkor irány a balseje. Itt csak szorgalmas munkával találhatjuk meg a keresett tárnakat. Azért a lustábbaknak leirunk kedveslőnlőként néliány helyet:

- A városból jobb felé kivezető út vege felé van egy magányos hegycsűs, ezzel egy vonalban a képernyő szélén van egy nyílás (Akkor ez egy emberszabásu nyíl, ha ásní la tud — CoVboy).
- A lent említett magányos hegycsűstől krcsít Észak-nyugatra szintén egy heggy áll, de ebbe van is valami (Fuj, te kis malac! — Tibsoft). Ha innen lelélé haladunk az alsó szőlen egy kis kopár rész után is találunk egy éreynélőhelyt.
- A városból balra kivezető út mielőtt lelelő kanyerodna, lont van egy magányos csűs, amiben szintén arany van.





**Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:**

Minden megköszönt 25 szó után 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjel). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

**Kereskedelmi jellegű hirdetések**

Szevanként 28,- Ft + ÁFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjel). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban. Olyan kereskedelmi hirdetés nem közölünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknek e telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímét) is fel kell tüntetni (14/1993 IKM rendelet — a belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről).

**Egyéb szolgáltatások:**

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft

**BOLD** szedés (vastagított betűkkel): 50 % telár; **ITALIC** szedés (dőlt betűkkel): 50 % telár; Keret: 100 % felár

A hirdetési díjat az impresszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: CDM-WARE Kft. Budapest, Pf. 363 1519. **Figyelem!** A hirdetési szöveg mellé csak olyan csekket, vagy csekkmásolatot fogadjunk el, mely tanúsága azerint ez összeg befizetése a hirdetési tartalmazó levél beérkezését követően, vagy az azt megelőző 1 hónapban történt.

**64 software**

C64 magnósok! Ezúton értesitem megrendelőimat, hogy a május 5-ri sorsolás 2 nyertes: Jánvári Tibor, Dógo; és Krecz János & Szabolcs, Pécel. **CONGRATULATIONS! Horváth Lajos alias NONAME Louis, Pápa, Vajda Péter Ifj. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 324-239.**

- C64 kazettások! Utánköltés programok másolása, választóboríték lista. **Kvárik István, Féd, Béke u.109. 7133**
- C64-re programok **ÁRKEDVEZMÉNYEK**. KÉL eladók, csak lemezzel! Az első 30 megrendelő nyert! Felbontozott választóboríték listát küldök. Cím: **Itj. Sütő István, Gyöngyös, Koháry út 8. 2/3 3200**
- C64-es programok eladása és cseréje. Választóboríték lista! **Pintér Kornél, Zalaszentiván, Rózsa Ferenc út 5. 8921. Tel.: (06-92) 317-613.**
- C64-es programok lemezzel: 80,- Ft, kazettára: 200,- Ft. Választóboríték listát küldök. Cím: **Eperjei Alfréd, Abasár, Galamb út 18. 3261**
- C64 lemezes programok 5,- Ft/SD. Választóboríték lista Cím: **Szombati János, Mátyásdomb, Ágoston pta. 7. 8134**
- C64, C+4 programok! SU-VI Soft! Nálunk gyorsabb nincs! Cím: **Suvák Csaba, Pécs, Ignác u.14. 7625. Tel.: (06-72) 330-103.**
- Programoladás! C64-es, Plus/4-es, C16-os legjobb programok olcsón, kazettán, lemezen. Írjatok! Géptípus megjelöléssel! Akció!!! **Bonds Ferenc, Pápa, Attila u 5/B. 8500**

**64 hardware**

- Eladó egy C64 + magnó + floppy + monitor + játékok sürgősen. Ár. meg egyezés szerint. Tel.: 1763-680 (**Keulice Zoltán**).
- Hi everybody! Figyusz! Egy (azaz 1) jó minőségű 1541/II drive-ot keresek, kedvező áron (5.000,- Ft?). Esetleg bozzámvég-hatnátok pái lemezt is. Persze, ha nem **NONAME Horváth Lajos alias NONAME Louis, Pápa, Vajda Péter Ifj. 45. III/10. 8500 Tel.: (06-89) 324-239.**
- Eladó. C64/II. + 1541/II. + Action Replay Mk.7. + 200 db. toll lemez, lemeztartóval + 3 db joystick. Ár. meg egyezés szerint. **Czifra Zoltán, Fegyvernek, Kiss János út 18/A. 5231**
- Eladó egy elig használt C64 1541/II, floppy + magnó + 2 db. joy + programok + szakirodalom, együtt, vagy részenként. Irányár: 20.000,- Ft **Boroe Gábor, Marcali, Széchenyi u.7/A.**
- C64 gyorstöltő, fejbeállító: 600,- Ft. Final III., Action Mk VI.: 2.900,- Ft **Simon's HELP, 1 500. Ft. Választóboríték ismertető MIKROKLUB, Várpalota, Pf. 65 8100 (Török Csaba, Várpalota, Tancsica u 7)**

**Amiga**

Amiga programok hatalmas választékban! 3,5" és 5,25"-os lemezek is kaphatók! **Dikó István, Budapest, V. Verees Pélné u.9. 1053. Tel./FAX.: 137-31-93.**

- Amiga programok nagy választékban, olcsón eladók. Cím: **Gyurics Róbert, Budapest, III. Csabánka tér 2., II/17. 1039. Tel.: 180-2184**
- Amiga programok nagy választéka. Lemezekenként 40,- Ft másolási díjért. Választóboríték listát küldök. **Báder Zoltán, Budakalász, Pacsirta u.6. 2011**
- Eladó fél éves Amiga 1200 + 2,5" 80 MB winchester + egér, lemezek, könyvek. Érdeklődni: **Kakuk Zoltán, (06-27) 317-188. az telefonszámon az esti órákban.**
- Amiga 500-as KONTAKT! KONTAKT! Kizárólag '93-'94-es demo, utility, game érdekel. Listával és HD-val rendelkezők előnyben. Mindenkiért választóboríték listát küldök. Levéltálmunk: **FRIEND TWO CREW, 1399 Bp. Pf.: 701/55, vagy 1026 Bp. Cirok u.3.**
- Eladó: A500 (V1.3, 1MB), TV-modulátor, boot-selector, egér, 10 lemez programmal, szakkönyvek: 35.000,- Ft-ért **Sándor Attila, Budapest, IX. Bakáts tér 2. 1092. Tel.: 2178-812.**
- Eladó Amiga 3,5"-os külső meghajtó 7.000,- Ft-ért, 180 db. 3,5"-os lemez játékokkal 50,- Ft/db, 2 db. 100-as lemeztartó: 500,- Ft/db. **Soós Endre, Battonfyenyos, Vachot S u.1. 8646. Tel.: (06-85) 362-102.**
- Amigások! Ne feledjétek, hogy a Budapesti Amiga Club a nyáron, július 16-ig nyitva tart minden szombaton 9 órától (kivéve június 18.). Parkolási lehetőség biztosítva Tel.: 226-0559 1222 Bp. XXII. Nagyterületi út 35 (Budatétényi Művelődési Központ)

**PC**

IBM-PC programok minden mennyiségben! Hetente bővülő választék! **Dikó István, Budapest, V. Verees Pélné u.9. 1053. Tel./FAX.: 137-3193.**

- IBM programok nagy választékban kaphatók. **Zadravec János, Bp. VIII. Mátyás tér 14. 1084. Tel.: 11-44-639**

Legjobb PC programok széles választékban oladók. **Patonyi Attila, Budapest, XX. Ady Endre utca 71. 1204 Tel. (06-60) 33-20-30**

- PC programcsere. Listát kérek **Nováki Csaba, Demeccsor, Szabolcs vezér 11. E/1. 4516**

- IBM programok cseréje! Felhasználói- és játékok programok széles választékban. Írj! **Megeri! Választóboríték listát küldök Cím: Perczel Zoltán, Gyöngyös, Kócsag u.27 3200**
- Gyűjtő keres kiégett (használatlan) 486 DX2 processzorokat megvételre. Ugyanitt eladó egy CONNER 120 MB-os winchester IDE+ vezérlővel. Prociügynök hívhalad **Lányi László is - 167-29-75 (főleg este 20-23h-ig). Varga Tamás, Budapest, III. Pékász u.4. 1031. (május végétől a 180-30-34-es telefonszámon is)**
- SeaGate 80 MB-os SCSI 3,5" winchester 20.000,- Ft-ért eladó. **Varec István, Tel.: Bp. 226-8046.**
- AT-286-os alaplapp eladó (3.500,- Ft), vagy Sound Blaster hangkártyára cserélhető. **Zedivac János, Bp. 11-44-639**
- Az országban e legolcsóbb programok nálam. Egyre bővülő választék. **Geotech Szabolcs, Zalaegerszeg, Fő u.19. 8749 Tel. (06-93) 340-481.**
- PC-re a legújabb programokat (Doom 1.2, Gobilus 3, TFX, Genesis) nagy választékban (5 GByte), olcsón eladók. Választóboríték listát. **Kotroczó Roland, Békéscsaba, Achim L.A. Ifj. 4/1. 5600. Tel.: (08-86) 446-306.**
- Kezdő vagy? Nincs cserepartnered? Segítek, hogy elindulhass és PC rejtelmes világában Tehát PRG:1 adok ingyen! Küldesz kb 1 lemezt és tájékoztatlak a részletekről (lemezzen, DD-s is jó) Cím: **Szalmári Zoltán, Debrecen, Csapó u 81. 4029.**

**Plusi és társai**

- C+4, C64 programok! SU-VI Soft! Nálunk gyorsabb nincs! Cím: **Suvák Csaba, Pécs, Ignác u.14. 7625. Tel.: (06-72) 330-103.**
- Programoladás! Plus/4-es, C16-os, C64-es legjobb programok olcsón, kazettán, lemezen. Írjatok! Géptípus megjelöléssel! Akció!!! **Bonds Ferenc, Pápa, Attila u 5/B. 8500**

**Egyéb**

**HANCU, GYERE HAZA, MEGBOCSÁJTOK! (VOLT???) BARÁTNŐ: ADRY**

**MONITOROK ÉS PRINTEREK JAVÍTÁSA. NYITVA hétköznap: 13h-19h-ig. Budapest, XVI. Kódos u.42. 1162**

- CITIZEN 120D nyomtatóhoz párhuzamos interface eladó. IBM-hez és Amigához is jó! **Vadonai J. Ár: 6.000,- Ft. Báder Zoltán, Budakalász, Pacsirta u.6. 2011**
- Spectrum és IBM programok óriási választékban eladók! Mindig a legújabb! Cím: **Soós Tamás, Vác, Kiskőrút 17. 2600. Tel.: (06-27) 311-901.**
- Nem találod a járákloirat, vagy az órákloirat a sok újságban C128/64 gépre? Ugyanerre e gépre 13.000 programból válogathatsz egyetlen Cím: **Jerőka László, 1576 Bp. Pf. 102**

64+

## CSAK MAGNESLEMEZRE!

## Kiegészítő lista 1994/I. negyedév

• ALIEN III. akció 1SD / • BUNDESLIGA 2 (angol) manager 123 / • BUNDESLIGA 2 (román) manager 117 / • CAPTAIN KLOSS akció 172 / • CAR WARS ügyességi 168 / • CASTLE akció 177 / • CODENAME MAT II. akció 137 / • COLDITZ kaland 213 / • CORYA szöveges kaland 252 / • CYBORG 2900 3d akció 136 / • DETONATORS ügyességi 228 / • DO OR DIE stratégia 222 / • FRED'S BACK II akció 165 / • GHOSTDRIVER ügyességi 225 / • IANSE kereskedő 205 / • HERMETIC úrhajós 25D / • INT.SPORT CHAMP. sport 149 / • ISLAND OF THE DRAGONS ügyességi 150 / • KAHAMALZ CUP logikai 1SD / • KNAX THE COMPUTEGAME ügyességi 15D / • LETHAL BOMBS ügyességi 283 / • LIVERPOOL locr. 173 / • MAYHEM IN MONSTERLAND ügyességi 25D / • MEGA TIRHUSTERBALL lövöldözős 330 / • MIGHT & MAGIC III. kaland 65D / • ORMUS SAGA II. RPG 3SD / • OSTFRIESLAND GAMES ügyességi 1SD / • PARSEC lövöldözős 1SD / • PLIS logikai 141 / • PSYCHO CHAOS ügyességi 444 / • PUNICA GAME ügyességi 410 / • QUADRANT logikai 1SD / • Reat Ghosfbusters akció 1SD / • REEDEREI kereskedő 124 / • Rick Dangerous 1 ügyességi 185 / • SESAME ST nyomatkozó 1SD / • SMASH tenisz 1SD / • SOCCER CUP 2 menedzser 156 / • SPACE DUEL lövöldözős 1SD / • SPACE QUIZ 101% verétkedő 1SD / • SCEPTRE OF BAGHIDAD akció 1SD / • Street Fighter 1 verétkedő 1SD / • SYSTEM ládatoló 280 / • TALES OF BOON akció 335 / • TETRACIT 2 lövöldözős 278 / • WINGS OF CHICE ügyességi 1SD

## Aktuális

• HEART OF AFRICA stratégia 1SD / • INDY III. kaland 1SD / • PLAZMA BALL ügyességi 2SD / • STAR TREK stratégia/kaland 193 / • THE CRYPT 3D froescape 196 / • ULTIMA VI. RPG 6SD / • WASTELAND kaland 4SD

## HOT STUFFZ

• 40 db rövid program 4SD / • AB Cricket sport 151 / • Alienator lövöldözős 112 / • Astard logikai 199 / • BATTLEFIELD 119 / • BATTLE akció 360 / • Black & White logikai 227 / • Cairo Connection szöveges 145 / • Car Wars 2 akció 180 / • Catch 2 ügyességi 179 / • CHEEKY TWINS ügyességi 185 / • Codename Mat 2 lövöldözős 137 / • CRAZY SUE PLUS ügyességi 330 / • Crocodile lövöldözős 147 / • Curse kaland 257 / • CURSE OF VOLCAN szöveges 141 / • Cyberblock tetra 1 old / • Danna ügyességi 150 / • DJ Puff ügyességi 172 / • DREAMBALL TV locr 128 / • EPSILON mázskálós 146 / • Experience szöveges 152 / • Fighting Racer lövöldözős 102 / • Fred's Back 3 mázskálós 200 / • FRONTBALL logikai 131 / • Game Set & Fire lövöldözős 198 / • Grenloc akció 300 / • GET IT ügyességi 134 / • Golden Pyramids ügyességi 1 old / • Guffin Attack akció 131 / • He Man II lövöldözős 169 / • HYPERSPACE WARRIOR úrhajós 1 old / • King stratégia 170 / • KLEMENS ügyességi 143 / • Krypton In Demonland mázskálós 231 / • League menedzser 133 / • LEMMINGS logikai 5SD / • LIONS OF THE UNIVERSE úrhajós 330 / • Mercenary lövöldözős 181 / • Mercenary 2 lövöldözős 176 / • Move logikai 189 / • Muehle malom 102 / • Omni Play Basketball kosárlabda 2 old / • Operation Meikur stratégia 2 old / • Pac Family pacman 127 / • PERFECT SYMETRIE logikai 101 / • PERPLEX 2 logikai 223 / • PUZZLE MASTER puzzle 290 / • Rampart logikai 1 old / • Reactor logikai 1 old / • Retro Torque dodgem 165 / • Session ládatoló 410 / • Souls of Darkness szöveges 136 / • Spanish Treasure szöveges 192 / • Splitter puzzle 290 / • Sragare kereskedő 163 / • Sub Burner úrhajós 162 / • SUBURBAN COMMANDO akció 300 / • Super Nibby logikai 252 / • Super Strike lövöldözős 102 / • Tau Zero lövöldözős 128 / • Vietnam akció 106 / • WLADY CREMNOSCI kaland 260 / • X Fighter lövöldözős 118 / • Zybox úrhajós 199 / • Zytron löv. 151

Hol-Hol: • 3D Spacewar lövöldözős 119 / • Alien Attack akció 107 / • Arc Doore ügyességi 442 / • Black Pearl szöveges 144 / • Bobix mázskálós 328 / • Commando 94 akció 125 / • Cosmic Hero ládatoló 105 / • Cuba Magic 100% logikai 350 / • Dark Cave akció 310 / • Dr. Mad akció 130 / • Enzima lövöldözős 129 / • Guorilla akció 106 / • Ormus Saga 3. RPG 4SD / • Retellation szöveges 129 / • Speranza logikai 200 / • Treasure Island szöveges 190

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A játékok neve után feltüntetjük azok hosszát és blokkban mérve, Egy lemezoldalon (1SD) 664 blokkot tudunk felvenni. Amelyek játéka 1 vagy több lemezoldalon is elfogadhat az külön felvettük. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

AMIGA

## Lista 1994/I.

• Alfred Chicken mázskálós 1 lemez / • Alien III. 100% akció 2 lemez / • Ambermoon kaland 10 lemez / • Apache helikopteres 1 lemez / • Beast Lord mázskálós 2 lemez / • Crazy Cars III autó 2 lemez / • Crystal Hammer'93 arkanoid 1 lemez / • Cybor Zerk (1 MB) akció 2 lemez / • Deep Core akció 3 lemez / • Dogfight rep.gép.szfm. 3 lemez / • Donk akció 3 lemez / • European Champions 2 lemez / • Eye-Borg ügyességi 1 lemez / • Fallen Empire (1 MB) stratégia 4 lemez / • Genesis stratégia 3 lemez / • Global Gladiators (1 MB) ügyességi 2 lemez / • Hannibal (1 MB) stratégia 4 lemez / • Hired Guns akció 6 lemez / • Napoleonic (1 MB) stratégia 1 lemez / • Nippon Sales Inc. (1 MB) kaland 5 lemez / • Noddy's Big Adventure kaland 3 lemez / • One Step Beyond (1 MB) logikai 2 lemez / • Psychoblast akció 1 lemez / • Snack Zone kaland 1 lemez / • Space Job stratégia 4 lemez / • Strip Poker Live (1 MB) poker 7 lemez / • Subtride manager 1 lemez / • Techno Ninja mázskálós 2 lemez / • Theatre of Death ekoló 2 lemez / • Thomas the Tank Engino 2. akció 1 lemez / • Turrian III. akció 2 lemez / • Walker (1 MB) ekoló 3 lemez / • War In The Gulf (1 MB) stratégia 2 lemez / • Yof Joe (1 MB) ügyességi 2 lemez / • Zombies Apocalypse akció 1 lemez

## Aktuális:

1869 — stratégia — 3 lemez

AIR SUPPORT — stratégia — 2 lemez

CAMPAIGN — stratégia — 2 lemez

CHAMPIONS OF KRYNN — kaland — 3 lemez

DARK QUEEN OF KRYNN — kaland — 3 lemez

DAS BOOT — szimulátor — 2 lemez

DEATH KNIGHTS OF KRYNN — kaland — 1 lemez

EXODUS 3010 — úrhajós — 2 lemez

GOBLINS 3. — mázskálós — 6 lemez

INDY III. ADVENTURE — kaland — 3 lemez

ISHAR — kaland — 2 lemez

LEMMINGS — ügyességi — 2 lemez

LOST DUTCHMAN MINE — stratégia — 1 lemez

NORTH &amp; SOUTH — stratégia — 1 lemez

SPACE CRUSADE — kaland — 3 lemez

ULTIMA VI. — kaland — 5 lemez

## Ajánlatunk:

1000 Miglia — autóverseny — 1 lemez / • Alien Breed II — ügyességi — 3 lemez / • Anstoss foci — 5 lemez / • Balmen Returns — akció — 2 lemez / • Blob ügyességi — 1 lemez / • Brutal Sport Football — foci — 2 lemez / • Burning Rubber autóverseny — 4 lemez / • Burntime — stratégia — 3 lemez / • Campaign II. — stratégia — 2 lemez / • Conflict over Bosnia — stratégia — 2 lemez / • Cyberpunks — mázskálós — 1 lemez / • Disposable Hero — akció — 3 lemez / • F117A Stealth Fighter repülőgépszimulátor — 3 lemez / • Fantastic Dizzy ügyességi — 2 lemez / • Goblinks 3. — mázskálós — 6 lemez / • Jet Strike repülés — 2 lemez / • Jurassic Park — ekoló — 5 lemez / • Knax ügyességi — 1 lemez / • Lemmings Olympiade ügyességi — 2 lemez / • Mortal Combat — akció — 3 lemez / • Oxyd II. — akció — 1 lemez / • Penthouse Hot Numbers DeLuxe — logikai — 4 lemez / • Rules of Engagement 2. — stratégia — 4 lemez / • Settlers — stratégia — 3 lemez / • Simon the Sorcerer — kaland — 9 lemez / • Suburban Commando akció — 1 lemez / • Theatre of Death — akció — 2 lemez / • Uridium II. — akció — 2 lemez / • When Two World War — stratégia — 2 lemez / • Zool II. — ügyességi — 3 lemez

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. Egy adott játék neve és típusa mellett feltüntetjük a lemezszámot is. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

1519 BUDAPEST. Pf: 363.

1114 Budapest, XI. Vásárhelyi Pál u.8. (COM-WARE Kft.)

# GAMES CENTER

**AJÁNlja SZOLGÁLTATÁSÁT  
C64 ÉS AMIGA  
TULAJDONOSOK  
SZÁMÁRA**

## A szolgáltatás igénybevételének feltételei:

Először is azt kell eldöntenetek, hogy küldött adathordozóra kívánjátok-e felvetetni a kért programokat, vagy kérek adathordozót. Ez nem mindegy, mert az utóbbi esetben picivel több pénz kell feladni. A postaköltséget ugyanis nem építettük bele a szolgáltatás árába.

A szolgáltatás díjtételét előre kérjük belizetni bármelyik postahivatásban rózsaszín postai utalványon, vagy OTP-ben az erre a célra rendszeresített csekkben. A címzett rovatba csak annyit kérünk feltüntetni: OTP, Budapest, XI. Illyi J. u. 30. 1117. A feladó rovatba olvasható nevet és címet, a középső szelvény hátoldalára — a megjegyzés rovatba — pedig a számlaszámot: **MNB 218-98426/45224-9.**

Ez a legfontosabb, mert ha ez nem szerepel a csekkben, akkor az OTP nem tudja, hogy melyik számlára könyvelje a pénzt és esetleg levelezgetni fog a feladóval (reklamációs esetben kérjük ne az OTP-t zavargassátok, ők úgysem fognak tudni segíteni!). A csekk hátoldalán mást nem kell feltüntetni, tehát a kért adathordozókat sem, és a kért programokat sem kérjük itt felsorolni!!!

A szolgáltatás díjtételei:	másolási díj
C64 1le-os programok esetén (204 blokkig)	20,- Ft/program
C64 1le-os programok esetén (204 blokk felett)	50,- Ft/program
C64 1 vagy több lemezoldalas programok esetén	50,- Ft/lemezoldal
Amiga (3,5" DS/DD) az első 5 lemez	100,- Ft/lemez
minden további lemez	50,- Ft/lemez
Adathordozók ára (ha kértak adathordozót):	
C64 (5,25" DS/DD)	50,- Ft/db.
Amiga (3,5" DS/DD)	75,- Ft/db.

Pl C64-ra 2 db. 180 blokkos program és 1 db. adathordozó megrendelése esetén:  $2 \times 20 + 50 = 90,-$  Ft-ot, illetve pl. egy 4 oldalas (4SD) program megrendelése esetén, ha küldtök a 2 db. lemezt, akkor  $4 \times 50 = 200,-$  Ft-ot kell elküldeni. Aki küld adathordozót, értelemszerűen csak a másolás díjtételét fizeti be! Ha küldtök adathordozót, lehetőleg úgy csomagoljátok be, hogy azt sértetlenül meg is kapjuk!

A megrendelés teljesítésének feltétele továbbá, hogy a megrendelésekkel egyidejűleg **KÜLJETEK EGY 80,- Ft-os POSTABÉLYEGET**, ugyanis ezzel joguk ajánlott formában visszapostázni a küldeményt. Ugyancsak kérjük elküldeni a pénz biztosítását igazoló szelvényt, vagy annak másolatát! A küldeményen a feladó alatt kérjük a **GÉPTÍPUS** is feltüntetni! A hibás adathordozókat díjmentesen kicseréljük. Kérésre — egy felbélyezett és megcímezett válaszborítékért cserébe — külön is elküldjük teljes katalógusunkat.

**FIGYELEM!** A szolgáltatás átfutási ideje 2-3 hét, a másolási szolgáltatást a küldemények beérkezési sorrendjében teljesítjük. Telephelyünkön csak — Indokolt esetben — reklamációs ügyintézés folyik, a helyszínen **MÁSOLÁST SORON KÍVÜL NEM VÁLLALUNK!**

A **PC** PROGRAMOK  
MÁSOLÁSA  
MEGSZÜNT!!!

# PCWORLD

NEMZETKÖZI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MAGAZIN MÁGNESLEMEZ-MELLÉKLETTEL

**Ha előfizet, évente kettő számot ingyen kap!**  
Előfizetéssel megrendelem a PC World című, havonta megjelenő folyóiratot példányban.

☐ fél évre 1410,- Ft

☐ egy évre 2820,- Ft.

Név: .....

Cím: .....



A kikötött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:  
**IDG Lapkiadó Kft. 1536 Budapest Pf. 386.**

MEGRENDELŐLAP

# SZÁMÍTÁSTECHNIKA

NEMZETKÖZI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MAGAZIN MELLÉKLETTEL

Előfizetéssel megrendelem a Computerworld-Számítástechnika nemzetközi informatikai hetilapot példányban.

egy évre: 3 254 forintért ☐

fél évre: 1 627 forintért ☐

negyed évre: 813 forintért ☐

Név (intézmény neve): .....

Cím: .....



A megrendelőlapot kizárólag az alábbi címre küldje:  
**IDG Lapkiadó Kft.  
1536 Budapest, Postafiók 386.**

MEGRENDELŐLAP

**HELIX**  
**computer**

BP. 1133 Kőrösi út 7/a  
Tel./Fax: 149-7909

COMMODORE, AMIGA,  
PC, ENTERPRISE, TVC  
SZÁMÍTÓGÉPEK ÉS  
PERIFÉRIÁK JAVÍTÁSA  
(1-3 NAP ALATT) &  
TARTOZÉKOK, KIEGÉSZÍTŐK  
HASZNÁLT GÉPEK ÁRUSÍTÁSA

**AKCIÓ!** 2.5"-2.5" HD kábel 2.400 Ft. ÁFA-val  
AMIGA 3.5" külső drive 7.500 Ft.



**ELŐSEGÉLY**  
Rovatvezető: Molnár Zsolt (DOT)

Yuppi! Ez egy másik fejte hurrá kiáltás. Hogy miért? Azért, mert mostantól nem ez én vállamon fekszik a 64 (f)elhasználói rovat összetápolása, épp elég azt a sok nyavetyó pótyöröszi, meg inkább lesznek másodhegedűs DADA mellett a PC (felhasználói rovatban). A 64-emet már nem is emlékszem mikor kopcsoltam be utoljára...

### C64 elsősegély

Ágoston Lajos Ecseren az ELVIRA I-ben turkált íme a boncolási jegyzőkönyv:

Mentsünk állást, majd keressük meg a títo első blokkját. 252 byte STR, 253.byte: RES, 254.byte: DEX, 255.byte: LIFE. 2.blokk: 02.byte: SKL Mindet átírhatjuk 255-re, de akkor soha nem hatnak meg az ellenfelek. Ezért csak a LIFE, SKL, DEX tulajdonságokat \$FF-re módosítani.

Fűzős Zsolt debreceni olvasónk azon 64-es sorstársaiból szeretne segíteni, akik hajlandóak a KNIGHT RIDER-rel játszani.

A játék elején 5 küldetésből választhatunk, bár Zsolt szerinti nem sok különbség van közöttük. A tűzgombot megnyomva a „kiváló” zene elhaltat, és Amerike tótköpe tűnik fel, melyeken szinte hihetetlen, de városok vannak. Legalul Kim himnuszát readelhetjük. Azt lihegi, meg kéne látogatni a chicao-i kedves kis nagynénénköt Irány tehát Chicago. A joy-t előienyomva tudunk száguldozni. Fel felé vizsgálódva láthatjuk, hogy helikopterek száguldoznak fölénk, s Kim lopogtatja őket. Ezt mi is megtehetjük a 'C' = billentyű lenyomásával. Ha megőrkoznánk, válasszuk a legelső opclót (armoury). Akit loglelül körözni látunk, az lennénk mi. (Schön volt Zsolt! — CoVboy) Feladatunk útjára a másik helységbe (bal alsó sarok) Vigyázzunk, nehogy valaki megnyomja a tűzgombot, mert akkor kezdhetjük előlről (En inkább a Resetet nyomogatnám — DoT). Ha végeztünk, nyomjunk 2xüzet, s mehetünk a következő helyszínre (Vagy az Idegosztályra — CoVboy).

Nagy Money-tu tudja, a kórság honnan a King's Bounty-hoz akar segítséget adni. Hát azt hiszem, ez még nem volt (En meg azt hiszem, ez egy értelmes mondat volt — CoVboy)

Ha csak olyan csordánk van, amik tudnak repülni (Demons, Dragons, Vampires Aichmoges (Nocsak, itt az egész parlament! — DoT) akkor nem csak csata közben tudunk repülni Tehétkedjünk (Ez tetszik — CoVboy) rá az 'F' billentyűre, s mindjárt egy cuki kis sárkány kópében találjuk magunkat. Bárhova el lehet vele menni, s nem is számolja a napotál. Leszátni az 'L' billentyűvel lehet

Vasszó Tamás Pécsről 19.- Ft-ot leperkált a Postának, hogy az alábbi Apydia kódjait elküldje: SHOWCREDITS, MISSHONEYBEE, HASTALAVISTA, DEPUTYOFLOVE, SNEAKPREVIEW

Fizessen elő a PC Worldre!

1994 januárjától mágneslemez-melléklettel bővült ki a magyar

PC World nemzeti közti számítástechnikai magazin.

A PC World állandó témái:

- Újdonságok a számítástechnika világából;
- Mágneslemez-melléklet;
- Windows, Windows-alkalmazások, Windows futtatására alkalmas hardvereszközök;
- Hálozatok: a NetWare-től a Windows NT-ig;
- Az Apple és világa: MacWorld rovat 8 oldalon;
- Népszerű témák az Alaplabból: A hónap alkalmazása, Szoftverleka
- Szoftver- és hardverteszték.

Teljesítés: A COM WARE Kft. és a LAMANTIN GmK. közreműködésével

Fizessen elő a Computeworld-Számítástechnika!

A Computeworld-Számítástechnika nemzetközi informatikai hetilap a magyar informatikai piac vezető orgánuma. A világpiac eseményeiről elsőkézből tudósít és a magyar piac változásait hűen tükrözi.

- Piacorientált hírek, információk;
- Teszték, termékismertetések;
- Elemzések, szakmai és szakmapolitikai tanulmányok;
- Cikkek a korszerű PC-s, az ügyfél-kiszolgáló architektúrára épülő, valamint a közép- és nagygepes alkalmazásokról és rendszerekről.

Teljesítés: A COM WARE Kft. és a LAMANTIN GmK. közreműködésével



Kovári János hatvanöt néhány fog 64-es játékokhoz küldött POKE-okat.  
**Shaolin's Road:** POKE 17009,165: POKE 23609,165  
**Vampyra:** POKE 8480,173: POKE 10485,173  
**Elte:** POKE 14010,173 — vegtelen rakéta  
**Astarix:** POKE 8540, 173: POKE 17059,173 — örökélet, POKE 16896,173 — örök kaja  
**Firelord:** POKE 5721,173: POKE 62302,173 — nem akad ki a házakban  
**Infiltrator 2:** POKE 7252,173 — örök gázgránát  
**Nomad:** POKE 5222, 165  
**Montazuma:** POKE 36190,165: POKE 44710,181 POKE 59569,181: POKE 59593,181  
**Hades:** POKE 6871,165

**Lovasi Péter** Budapestról nagy adag betűhalmazt juttatott el hozzánk bizonyos teljesen nemame programok miatt.  
**LAST NINJA III.** Szerinte tők felesleges szórakozni a tavorózsával: miután átjövünk az előző helyszínről, rögtön nyom-

juk jobbra+fel a joy-t. Ha a hollysz kirajzolása után megjelenik a ninja, rögtön elkezd lútni. Ha elérte a mölé szélét, nyomjuk le kétszer egymásután a tűzgombot, és készen vagyunk. Amikor visszafelé jövünk, nem ártana az előző helyszínen levő tavorózsát meglőlni.

**BARD'S TALE III.** Egy pénz- és tárgycsokoró módszert mutatunk be. Ezzel egy fordulónban annyszorozásra növelhetjük az előbbi dolgokat, ahány karaktert a karakterlemezben elér. Ehhez kell egy másolat az utóbbiról, annak hiányában „csak” hétézeresíteni tudunk.  
**A tanfó:** Menjünk a kezdőhelyszínre. Pakoljuk az egyik karakterhez a sokszorozótandó cuccokat. Removeoljuk, majd addoljuk a karaktert (Jeee — CoVboy) Pakoljuk át a következő karakterhez a cuccokat, s vele is ugyanazt csináljuk. Ha mind a hét karakterrel végeztünk, és folytatni akarjuk, akkor szükség lesz a karakterlemez másolatára. Tegyük be, majd removeoljuk az egyik fickót. (Lehetőleg ne azt, amelyiknél a cuccok vannak) Tegyük vissza az eredeti lomazt, és az

úres helyre rakjunk be egy olyan karaktert, akivel az előbb említett eljárás nem végeztük el. Ezt addig ismételtgethetjük, amíg meg nem unjuk. Ezután kapcsoljuk ki a gépet(!). Visszatöltve a programot az összes karakternél ott van a rakós...

**Wolf Péter** Budapestról a **Spikay in Transylvania**-hoz küldött némi kiegészítést: A romos házban (ABANDONED SHACK) található a lejárat a föld alatti kazamatákba. Vegyük magunkhoz az ágyúgolyót (CANNONBALL) és a fáklyát (TORCH). Töljük az ágyút ameddig csak lehet, rakjuk rá az ágyúgolyót, majd a fáklyát és kiharul az ajtó. Bent egy kedves kutyát találunk, de inkább ne ismerkedjünk meg vele. Azon a képernyőn, ahol a csúszós valami található, találunk egy csontot. Ezt ódalókva a vérbőlnek, nyugodtan elmehetünk mellette itt bolyongva találnuk egy walkmant (PERSONAL STEREO) Menjünk a börtönbe (Vikas — CoVboy) (DUNGEONS EXIT), s adjuk oda az ornek, aki PINK FLOYD-ról gagyog nekünk. Miután lelápett, ezt a térsunkat is ki tudjuk szabadítani.

## AMIGA segély

**Tábori Imre** Nagykanizsáról a mostanában elég sűrű AMIGOS Elsősegélyen lévő lyukakat igyekszik befoltozni.  
**CLIK-CLAK:** Kódok, csak Amigára!; 2-3518, 3-6382, 4-8427, 5-2385, 6-5924, 7-1267. A 7-es pályán állt meg a tudomány. Aki kipróbálja, majd rájön, hogy miért!  
**CHAOS ENGINE:** Akinél nincs tréner, próbálja ki ezt a kis kódot: 7WN24Z17MON7 (Az ottan nulla akar lenni az 'M' és 'N' között). Aki innon sem tud végigmenni, az meg is érdemli!  
**ZAK McKRACKEN:** Ebből a játékból soha nem lesz elég!  
 A játék elején vlyük magunkkal a mi kis kedves ezüst kőünket (BUTTER KNIFE). Nem, nem, ne adjuk el rongyos száz dollárért... Inkább a következőket tegyük:

Seattle-ben ne a golfütővel ássuk ki a barlang bejáratát, hanem a késünkkel. USE BUTTER KNIFE ON LOOSE DIRT. Ha jól csináltuk, akkor BEND BUTTER KNIFE lesz belőle. Most már szaladhatok eladni..  
 Mi van akkor, ha azt csináljuk, hogy USE YELLOW CRAYON ON APPLICATION, és ezt beletessük a SAN FRANCISCO-I postafiókába? (USE SMALL KEY IN MAILBOX. USE APPLICATION IN MAILBOX.) Most lehet csatangolni. Nemsokára elviszi a posta (úccso láttuk), majd megjön a FAN CLUB CARD. És most?

Egy reprodukálhatatlan aláírású levél keveredett a kezembe, boríték, minden egyből nélkül, rajta mindentéle Albán nyelvű kaparásokkal. Mivel egykor vettem pár leckát CoVboy nagyjától, miután hazajött az

Albán haditengerészettől, most megpróbálom tolmécsolni:

Ha a DEJA VU-ben ki akarnak minket rabolni az utcán, akkor nem kötelező odaadni az ipsének a dohányt (hűű, fészkrimit), hanem célszerű bonyomni neki egyet a szám alá, így megmarad a pénzünk. Lelőni azonban nem árdamas, mert ilyenkor a GAME OVER felirat valamelyik színólmája jön elő az úzanat ablakban.  
 A DUNE I-ben ha D... (kém, erről az óráról hiányoztam — DoT) szól, hogy egy falut kéne kertesni, akkor kérdezzük meg Harah-t, erre ő azt mondja, hogy van egy falu valahol a hal szájában (azzal valószínűleg a hal alakú hegyvonulatra gondolhatott — DoT). Ennek a megfejtése az, hogy valahol az otthonunktól délreugatra találunk egy barlangot, ahol tovább irányítanak minket a faluba...

## PC segély

**Kiss Ákos** debreceni olvasónk KGB sorozatának utolsó részéhez érkezünk.  
 The bar's a sordid..., I'm investigating a criminal..., I'm intend talking to all..., Perhaps you've noticed..., What about the club... Club: I'm supposed to meet..., That's not possible, I'm quite willing to pay.

You offer him some money: 30\$, talk young man/woman, talk punk, talk Valeri (kivéve: buyer 2, hollywood téma). Toilet: (ha a punk lekapott) use light swtch, inspect trashcan (csak ha kokain van benne). Talk about crime, Talk about business. Ezután kimentem a Kursk street-re, ekkor a Raling átváltott 8-ra, de ez sem elég a túléléshez...

**Magic Pockets:** a kódok a következők: 2.3425, 3.8282, 4.4476, 5.7766, 6.1467, 7.5284, 8.4757, 9.2818, 10.1960, 11.6331, 12.8712, 13.3505, 14.0692, 15.1786, 16.9877, 17.7962, 18.4125, 19.2219  
**Megjegyzés:** a játékok sokszor leblokkol. Ha pl. a 12-es kódok írjuk be, akkor a gép a 11-es szintre küld. Próbálkozzunk az eggyel nagyobb szint kódjával.

# ŐRDE

A programot a Toys for Bob nevű csapat fejlesztte. A címképernyő megtekintése után, a játékhöz mellékelte térképről tesz fel két kérdést a gép. Ha valakinek netán a kisöccse összerakta és megejtette a gyári térképet azok részére (de csak azoknak!) a leírás végén ott vannak a kódok. A sikeres válaszok után egy kollektív középkori kastélyban találjuk magunkat, ahol éppen kollektív lakoma folyik. Sajnos rögtön kiderül, nem a lakomázók között vagyunk, hanem bocsos személyünk hordja az ételeket az asztalhoz. Folyik a zaba, jó a hangulat a kancellár (fontos figura, ő a rosszló a csapatban) anekdotát mesél, ottl a király főirányel és elkezd fúldokolni. A kancellár ezt látva mind jobban meséli a történetet (a király majd csak megdögöle végre), de hát miért lenne a bocsos személyünk ha nem

azért, hogy mindig a legrosszabbkor avatkozzon be, és ezzel egyszerre nyerjük el a király bizalmát és a kancellár rosszindulatát. A király rögtön Sir Chauncey-ó tesz minket (a családunk ezt megelőzően, egy vadtehen volt aki felnevelt. Egy igazi Cowboy!!!, és egyben Shinto Plain hűbérurává. Csak egy szerény kérés van, az évenkénti adón kívül, megvédhetnének a hordáktól is klesiny bírtokunkat. Ezt elősegítendő nekünk ajándékozze ősal legendás hírló mágikus kardját — a Grimthwacker-t

A kancellártól álvethetjük a hivatalos paplót és máris belecsaphatunk a játékhöz. A játék kezdetén két telepese van, akik lelkesen művelik a házuk láját. Nekünk velük semmi dolgunk sincs, csak a negyedév vé-

gén meg kell védenünk a tarményt, a házat és ami a legfontosabb a telepeseket ölelt. Ha a farkasok a házat lerombolják, de nem logyasztják el a telepese, akkor a következő negyedben a ház újra megvan, és a telepese is löbber lesznek. A játék egész képernyős és nagyon jól néz ki. A játéktér jobb alsó sarkában van pár darab jelző. A legfontosabb a homokóra, mivel csak annyi ideig tevékenykedhetünk amíg le nem fut. Felül az éppen aktuális évszak emblémáját láthatjuk. Melletük az aktuális tevékenység és az aranyaink száma van jelölve. A kiválasztott tevékenység fokete körvonalként látható a játéktérben. Ez kezdéskor az őso, de ezt a 'space' lenyomása után váltani lehet a nyíllak segítségével

- **Ásó** (a vizes és köves részeket lehet építeni illetve bontani vele). Ára: 10 arany;
- **Szögas voram** (csapda, belelápás esetén a farkassal együtt eltűnik). Ára: 10 arany;
- **Táhn** (minden körben 25 aranyat hoz, de csak ha fűvön áll. Maga alatt kikövesíti a terület, ezért árdamas időnként átheleyni). Ára: 100 arany;
- **Kerítés** (lából van, egy rövid ideig meg tudja állítani a hordát). Ára: 5 arany;



- **Fa** (Telepítése esetén, fordulónként néhány megnő és kivágható). Ár: 1 arany (a kivágott fa 5 aranyat hoz).

A későbbiekben még vásárolható néhány egyéb dolog is.

- **Húsdarabok** (eldebása esetén az állatára jönnek oda a szörnyek. Támadás közben használható). Megvásárlás: 50 arany. Ár: 5 arany/darab;
- **Harcos** (a mellette elmenő hordákat megöli, de nem mezog). Megvásárlás: 250 arany. Ár: 30 arany/negyedév;
- **Kőfal** (hatásosabb védelem, de ez is lebontható). Megvásárlás: 150 arany. Ár: 20 arany;
- **Íjász** (a távolabbi szörnyekre is tud támadni). Megvásárlás: 750 arany. Ár: 60 arany/negyedév;
- **Rock of Healing** (nem tudjuk mire jó). Támadás közben használható. Megvásárlás: 1000 arany;
- **Ring of Teleportation** (A kívánt helyre visz. Támadás közben használható). Megvásárlás: 300 arany;
- **Bomba** (Le kell rakni és a kívánt irányba rugni, hátránya a fák rombolása. Támadás közben használható). Megvásárlás: 250 arany;
- **Super Scorchar 2000** (Lángot lehet tűjni vele, nem valami cool. Támadás közben használható). Megvásárlás: 500 arany;
- **Deal with Roscoe** (Sárkányláng, nagyon jó, csikokban égíti a szörnyeket, hátránya: nem kíméli a fákat, házakat, tohónakat, illetve az éppen elfogyasztott telepést is megöli. Támadás közben használható). Megvásárlás: 500 arany. Ár: 40 arany;
- **Boots of Boogie** (Mindenhol egyenletes sebességgel lehet haladni. a talpán a híres Baseball sztár, Edmund Farp ajánlása van! Támadás közben használható). Megvásárlás: 300 arany. Ár: 25 arany;

A támadáskor használható dolgokat ugyanúgy lehet választani mint az építésnél. A 'space'-szel lehet váltani és a jobbra-balra nyíllal választani. Ilyenkor a felfelé nyíllal, kikergetjük a nagy törkepet. Ezen a teljes jelenlegi fatu és környéke látható. Az idő múlásával mind nagyobb terület látszik. Ha ilyenkor a 'space'-t megnyomjuk, ugyanúgy építhetünk/bonthatunk mint a kis képernyőn. A felfelé nyíllal léphetünk vissza. Ezt a funkciót harc közben is használhatjuk, akkor piros jelekkel mozognak a szörnyek rajta. A harc egyszerű dolog (mivel frissen kilovazett lovagok vagyunk), csak jó porasztosan kétkézre fogjuk a kardot és megpörgünk vele. Ami közel van annak

annál. Tul sok pörgés esetén elszédülünk, és egy ideig csak tántorgunk. Ez főleg akkor kellemetlen ha van szörny a közelben, és belever a bucinkba. Erdemes két pörgés után mozogni, majd újra támadni. Az első farkasforma szörny még nem okoz problémát (egy ütés elég), de a gólem már vagy fiz üteget is elvisel. Van még egy lufi kinézetű sok loggal (ő rombolja a fákat) és van egy nagylufi, hatalmas csővű puskával (ő el tud bujni a fák törzsében). Ha valamelyik szörny sikeresen felfalta egy telepésünket vagy tohenünket, akkor az alatt az idő alatt, míg jóllakottan dörzsöli a hasát, vágjunk szét és (mint a mesében) ott van sértetlenül az áldozat. (gy. k.: Pleska és Farkas). A harc ideje alatt a kijelzőnk átvált radarrá, amin láthatjuk az életerőnköt, a közelben lévő szörnyeket, a még életben lévő szörnyek számát, és a kiválasztott fegyver szimbólumát. Mi zöld pont vagyunk középen, a szörnyek pirosak. A területen minden világosan elkülöníthető, a zöld: rét, a kék: víz, a szürke: kő, a sárgászöld a házak közötti út színe. Az utakon gyorsabban lehet haladni, mint a réten, a köveken pedig nagyon lassan. A köveket ez ásóval el lehet távolítani, de néha ez 50-60 aranyba is belekerül mire elhúnik. Erdemes a toheneket vízzel elkeríteni, mivel az elején még két egység víz is elpusztítja a farkasokat. Ez később már kevés, mivel a gólem és a nagylufi nem fullad könnyen vízbe.

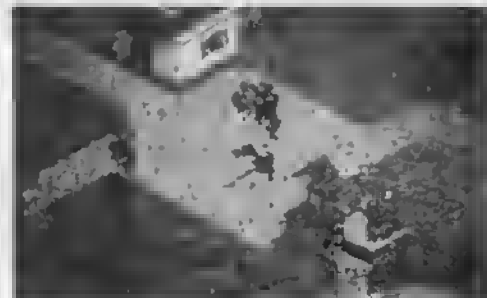
Van még három funkcióbillentyű is:

- 'F1' — pause
- 'F2' — állás betöltés
- 'F3' — zene, hang, részletesség kl-ba, kilépés, vissza a játékbá

Minden év végén, megjelenik a kancellár és beszedi az adót. Ez évente egyre több, és kellemetlen ha nem tudjuk kifizetni (game over). Az adó kilizetése után, a maradék pénzen vásárolhatunk, a fent lelt dolgokat. Illetve ilyenkor lehet állást menteni. Fontos! az állás mentéseket, csak egyszer nyomjunk rá az 'enter'-re, mert különben hajlamos a kilagyásra. A játék indításához szükség van egy minimum 4 megás 386-osra, mivel Dos/4gw-vel indul, és csak 3072 high memory esetén lehet játszani. A konvencionális memória nem nagyon érdeklő, így erdemes csak egy hím mem syst indítani. Egy 386 Dx40-es 5-6 farkas esetén már lassú, vagyis igazán egy tui 486 DX2-66-on élvezhető csak a játék. Nem árt, ha van hangkártya a gépben, mert a megtámadott telepések kiabálnak segítségért, és amíg a józú bőfőgést nem halljuk meg, addig van esély. Sound Blaster-ból már a 8

bítés is jól szól, és a GUS is sztereóban hangzik. Végezetül néhány tipp:

- A második év után, visszahívunk a palotába és újabb helyre neveznek ki (The Tree Realms of Albarga). Ez arról nevezetes, hogy lelkük van a fáknak, így kivágásuk esetén csökken az életerőnk.
- Mivel úgy is elhelyeznek az utolsó tőten, mindent számoljunk fel, tohenet, fát, facsometét, szóval szedjük össze minél több pénzt.
- Ha van tehetőségünk, és pénzünk, meg kell venni az íjászt. Nem árt védett helyre tenni, mert sok szörny esetén nem tudja megvédeni magát. Mi csinálunk egy olyan trükköt vele, hogy a toheneket kor befalaztuk a víz mellett, a víz felől hagyunk egy sor rétet, majd egy sor kerítést tettünk, és a kerítés mögé, a tohenek mellett telepítettünk egy íjászt. A kerítés fel tudta tartoztatni addig a szörnyeket amíg ő kényelmesen halomra lőtte az egész bandát.
- Sok fát érdemes ültetni, mert sok pénzt hoz (klvéve Albargiában).
- A gólemek két ütés után üldöznek minket, így el lehet csalni a házaiktól őket.
- A tohenekre nagyon kell vigyázni, mert az első számú célpontok.
- Albargiában 4 évet kell lehúzni, utána irány 'The Fetid Swamp of Buuzal'.
- A mocsári krokodilt csak száraz talajon lehet megölni.
- A sárkányláng mindig ott csap le, ahol éppen mi látjuk a szörnyeket. Lelőhetőleg ne a falu közepén csináljunk ilyet.
- A mocsári krokodilt kétszer kell megvágni.



Hirtelen nem jut több az eszünkbe, akkor lássuk a kódokat:

The Flying Dragon: S  
The Inlet of Fung: E  
The Gulf of Charnesh: S  
The Shinto Plains: S  
The K in Franzpowanki: E  
Artist's signature: SE  
The Illian Depths: E  
The Balloons: N  
The Herd of Cows: SW  
The Sea Pirates of Punthi: E  
The Kar-Nyar Desert: W  
The River Po: NW  
The Mermaid: E  
The Kite: N  
The Z in Franzpowanki: SW  
The Mystic Cynosts: E  
The Hills of Mmrn: N  
The Igloos: N  
The Fetid Swamp of Buuzal: S  
The W in Franzpowanki: S  
The Tree Realms of Albarga: E  
The Amazon with a Sword: W  
The Giant Mountain Frog: H  
The Elves Hiding in the Trees: E  
The Cold, drill-headed Hordling: E  
The R in Franzpowanki: W  
The Shrouded Realms: NW  
The Swimming Dragon: SE  
The Smiling Compass Face: SE  
'Here be Sequels': SW

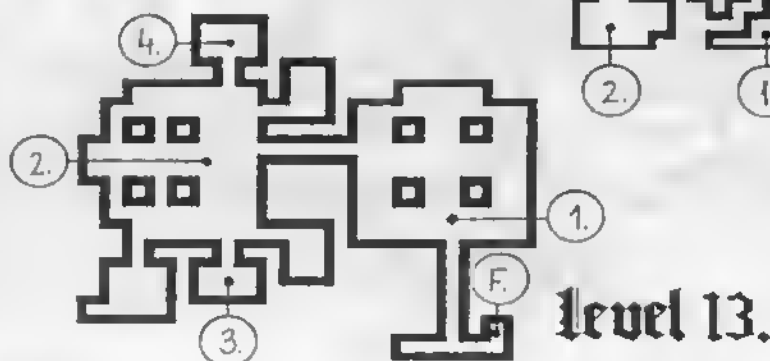
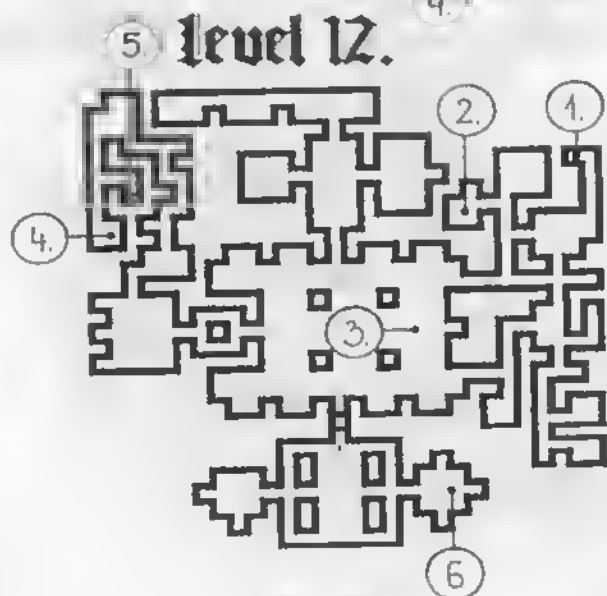
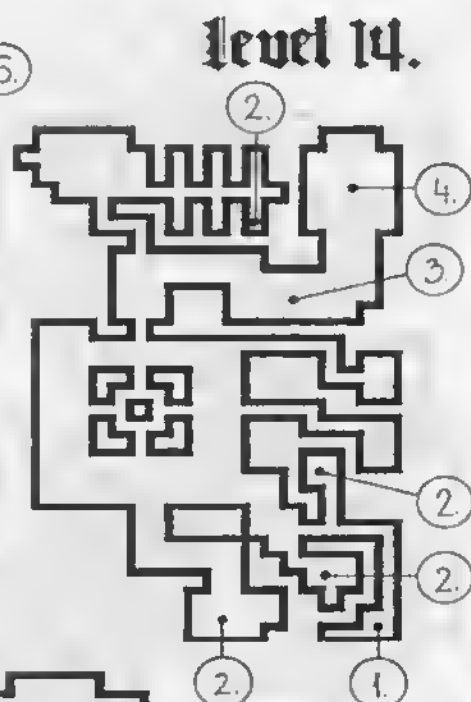
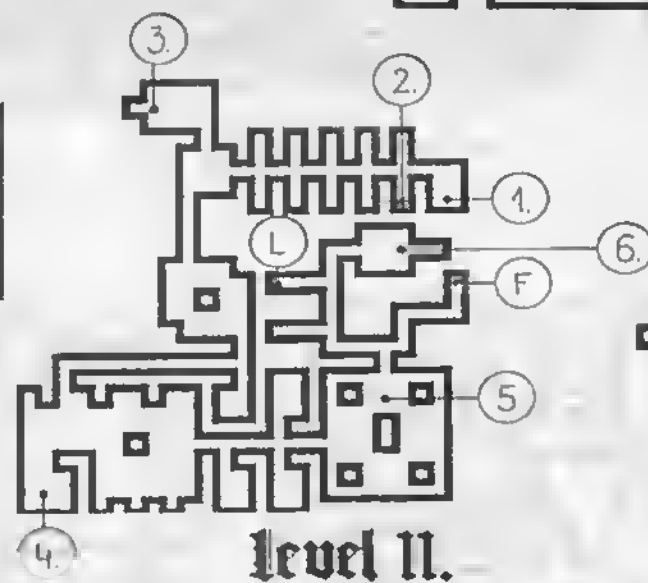
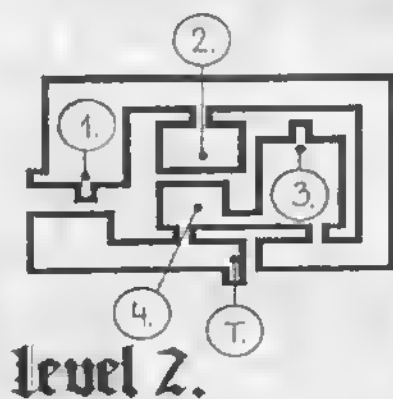
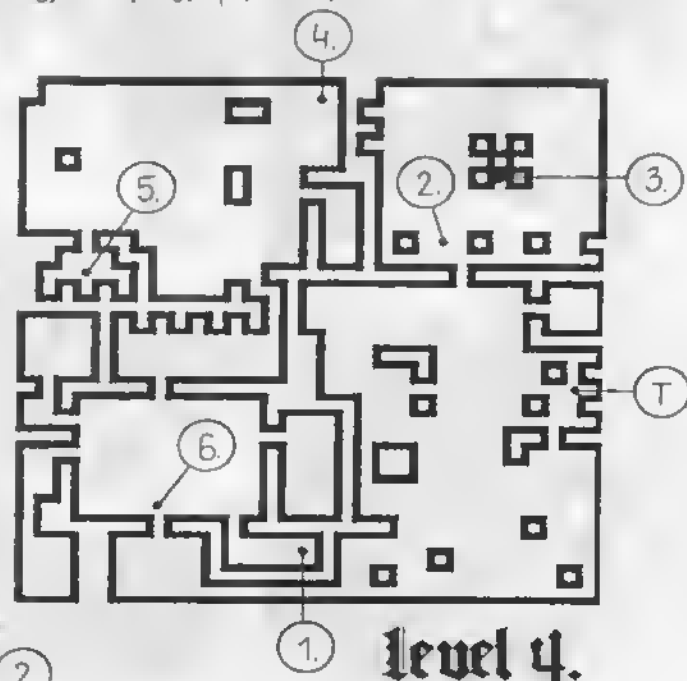
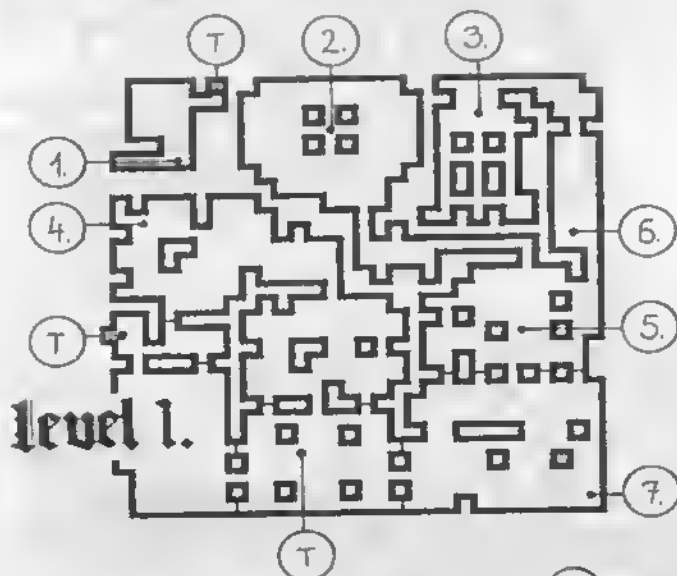
• Merlin the Son of Zeus

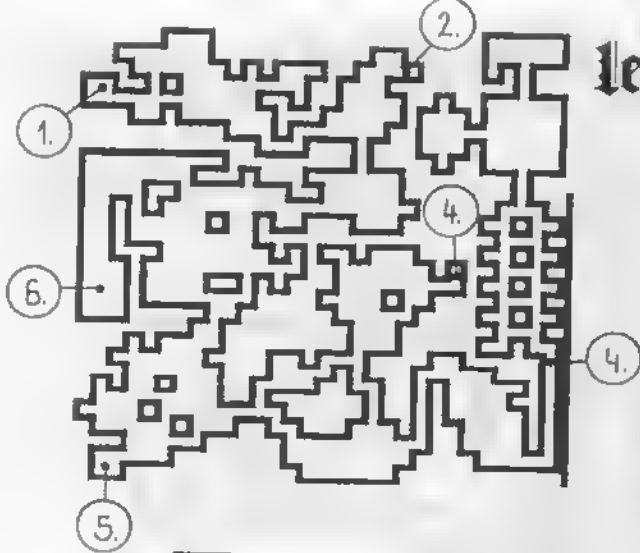
# Shadow Caster térképek

Ismét egy kiegészítés következik. A CoV 43-ban között **Shadow Caster** leírásunk intenzíven hivatkozik holmi térképselejtekre. A térképek viszont a láthatatlanság homá-

lyába burkolóztak. Nos, nem helyhiány miatt maradtak ki akkor, egyszerűen a lemez nem került elő, amire H&Pi a kész térképet archíválta le. Ugye, hogy mire jó egy

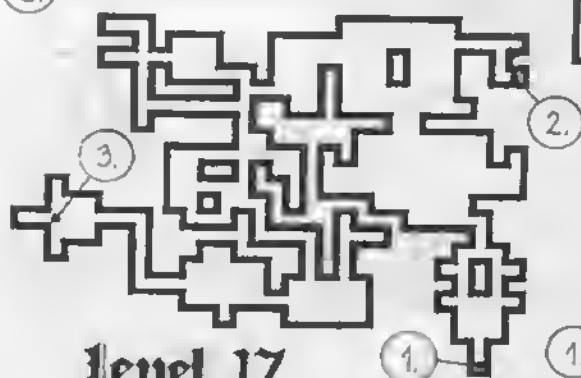
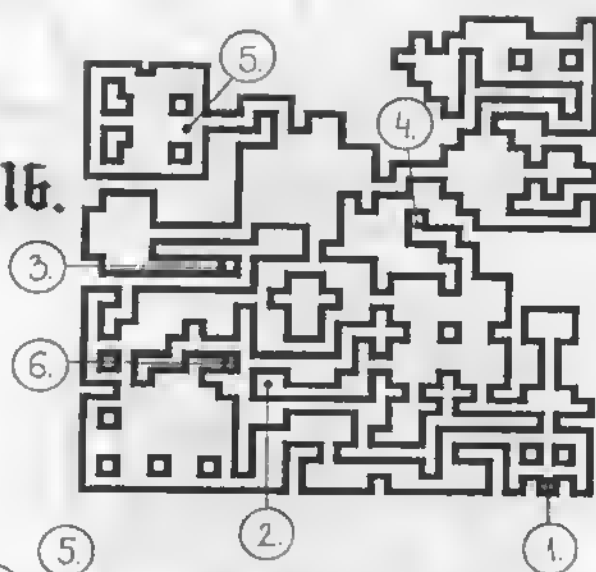
nagytakarítás? Arra, hogy a vizes ronggyal átballagjunk a bugyi nélküli lemezeken is. Hát ez az oka annak, hogy pár level térképe hiányzik...



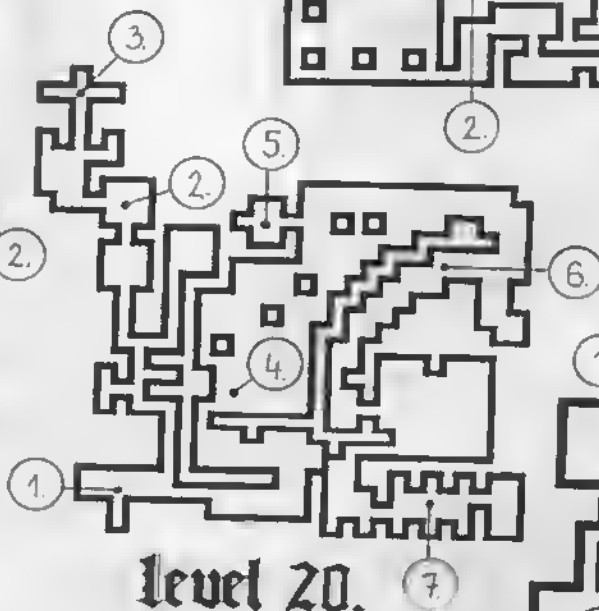


level 15.

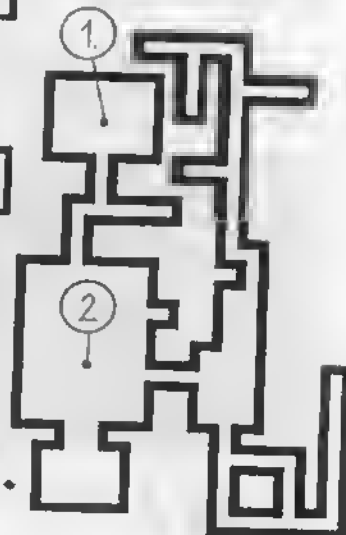
level 16.



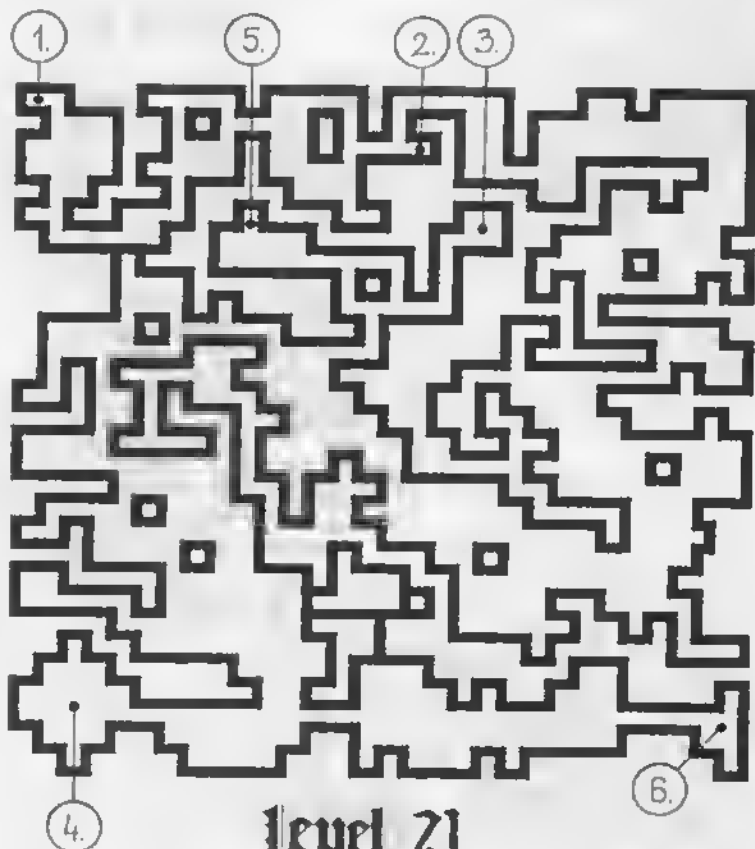
level 17.



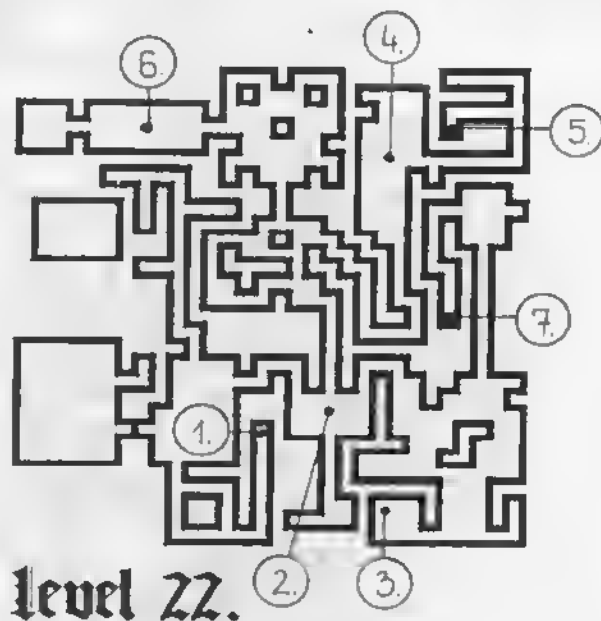
level 20.



level 23.



level 21.



level 22.



## KÖZÉRDEKŰ

PROKY-tól tudtam meg, hogy par coder és egyéb „fejlett figura” elégedetlenkedik az itt leírtakkal. Mármint hogy gyengűt az anyag Gratulátok, gyerekek!!! Majd ha lesz PLUS/4-an egy újabb normális játék, amiről érdemes is leírást csinálnom, és még oem leszem meg, akkor járhat a szótok — addig inkább CSINALJÁTOK már VALAMIT és KÜLDJÉTEK EL NEKEM (Simon János [Jahny], Bp., 1145, Thököly út 146/b., de lehet a CoV címén is, ahogy akarjátok)!!! Mivel nincs elég anyag, azért is van MOST az eml kövölközük:

## MINDENFÉLE

(majdnem NEWS)

**A GÁLYA** — valószínűleg át lesz konvertálva a program, addig **JUNIOR** (Of TABOO) — a nagynevű MAO unokatestvére — az, aki megpróbálja/ta. Romájuk összejön valami a dologból és lesz egy COOL! program a gépen...

**MUZAX DISC [JUNIOR]** — összesen 47 zenét tartalmaz ez az 1 oldalas gyűjtemény...

**DIZZY 6.** — Prince Of Yolk Fotk, vagy **YOLK DIZZY [TGMS]** — nem egy újdonság, de itt most arról írnék, hogy a CoV#43.-ban van a leírása, ha eddig ezt valaki nem vette volna észre (elfelejtettük kirakni) a „Tartalomjegyzékbe”-be a „PLUS/4” jelzőt...). Ezenkívül még annyit írta, hogy az egyik legszebbben kivitelezett plusis játék, a **DIZZY-sorozat**on belül és „ügygyébüként” is. Még hozzátenném, hogy az **Intro után** az „Y”-t lenyomva

trólnet és lesz a játék; nem fogy az energia és nem vesz al az életünk, ami nem árt, mert normális idegzettel... (nosztalgialából betöltöttem, de már MOST idáigbeteg vagyok tőle!!!) A játékok kezelése jó vagy ezek a billentyűk: Z — X — ; — / és SPACE. A „O”-val újra kezdhetjük a játékot, a „P” szünetelteti a játékot (pause). Szóval nem rossz kis mászkáló „gém”.

**TWIN DOWN [BAG]** — szintén nem egy újdonság, de vannak, akik nem tudják Olíán gyorsan elolvasni az „INSTRUCTIONS”-t, vagy abszolút nem tudnak angolul... Nos, ez egy **TETRIS**-szerű játék. Három azonos blokkot kell

képezni függőlegesen, vízszintesen vagy átlósan, hogy eltűnjön a blokk. A játékok akkor van vége, ha elérjük a képernyő tetejét. Vészhelyzetekre van három „póker”-ünk, ezek akármilyen blokkal út közve eltűnnek azt. Irányítás: joystick pontok (két ember is játszhat), balra—jobbra irányíthatjuk a blokkot, lefelé is dobhatjuk, a tüz gomb pedig változtatja, keveri a blokk elemeit. Az „F1—F2” hasznalandó a póker-kérésre... Különben **BAG maestro**, mi van Velad?!! Elkavarodott a címed és nem hallottam lefeléd semmit — pedig mosténben különösen IO! jönné pár új dolog... **CONTACT ME, PLEASE!!!**

## CHEATZ

„Következzon néminemű borheles Lohm Balázs kollegától, aki sokat segít/-ett és leg még segíteni; itt nem csak aia gondolok, hogy hozott sört... üfent a Bard'o Tale III.-ról van szó:

Természetesen szükségünk van egy IO! kis LEMEZMONITORra, gondolom tudjátok, hogy kihoz is kell tudulnotok (Simon János, Bp. 1145, Thököly út 146/b. NE TELEFONON!!!), hogy bősorozzotok a MEGATOOLZ c. programcsomagot (BENNE: másolók és lemezhiúvölők, fagó készítő, assemblerek... MINDEN, AMI EGY LEMEZES KEZELŐNEK KELL!!!!)!!!! Ezen is belül a DISK TOOLZ — illegal Discmon a legjobb. Először is meg kell adni a kívánt track/sector c. dolgokat, utána kurzorral rá kell menni a megfelelő pozícióra, azután

<X> és maris új értéket pöttyöntettünk be

Természetesen a **CHARACTER DISK**-et kell búvölöni!!! Akkor lássuk is azokat az értékeket:

1-2. character: track 28, sector 09  
3-4. character: track 28, sector 02  
5-6. character: track 28, sector 13  
7. character: track 28, sector 06...pos\$51.  
nól van vége.

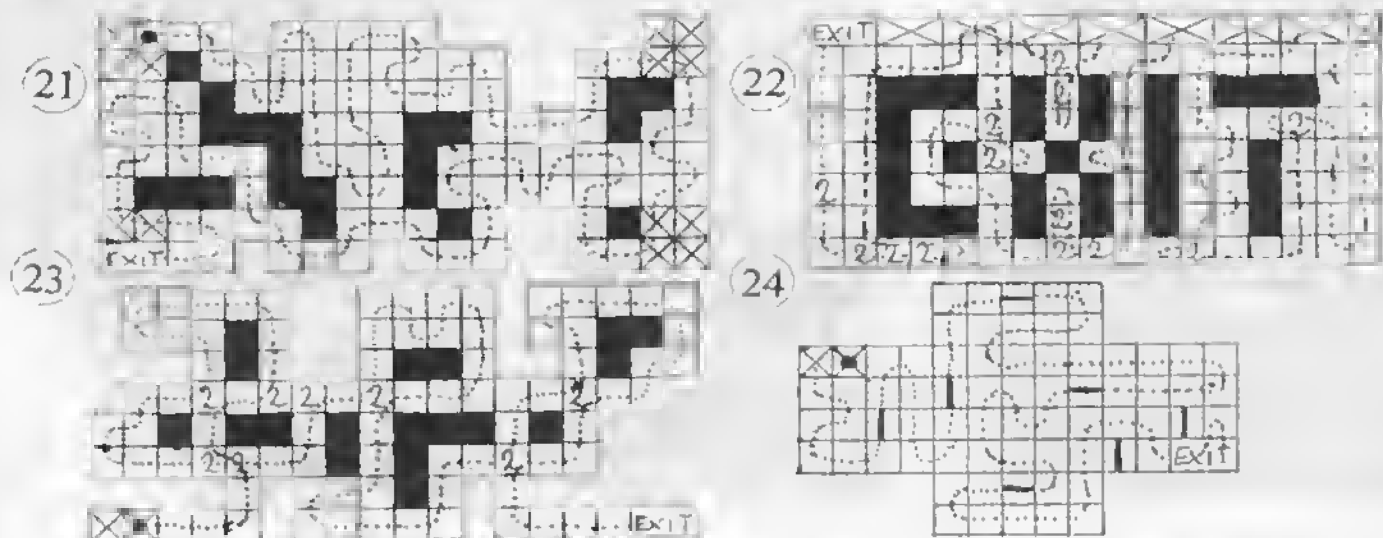
POS \$00-0F név  
\$10-14 — tulajdonságok, sorrendben  
\$15-18 — tapasztalati (XP) pontok  
\$19-1C — pénz értéke  
\$21-22 — állóképesség (Condition) pontjai  
\$23-24 — csapkodást-pont (HP)

\$25-26 — pillanatnyi varázslat-pont (SP)  
\$27-28 — SP max.  
\$30-51 — tárgyak „SKA-jellel” (átlósan két-fekete-kocka jel) olválasztva, a-val kezdődnek  
\$80-8F — növ  
\$90-94 — tulajdonságok  
\$95-98 — XP  
\$99-9C — pénz  
\$A0-A1 — Cond.  
\$A2-A3 — HP  
\$A4-A5 — SP  
\$A6-A7 — max. SP  
\$B0-D2 — tárgyak...

és így tovább. **KELLEMESE BÉRHELEST KIVANOK!!!**

• Simon János (Jahny@W™, Mr.AIDStace, Xlnó etb.)

## SENSITIVE térképek (folytatás)



Ez egy régebbi Tihor alkotás. Kezdeti történet nincs, nem is lesz. Hurrá, van benne grafika, de a SAVE/LOAD elmaradt. Hiába, nem lehet minden tökéletes! Az ökezetek ugyanúgy működnek, mint a DRAKULA ADVENTURE-ben:

SHIFT+A = A; SHIFT+E = E

SHIFT+I = I; SHIFT+O = O

SHIFT+U = U

Rövidíteni is lehet, de a logikájára nem nagyon jöttünk rá.

A START helyszíntől nyugatra egy házika van (NYUGAT, BE). Itt van pár cucc, amit a NEZ igével vehetünk fel és a FOG igével szedhetünk magunkhoz (mindent felvessz). Eldobni a RAK igével tudunk valamit.

Kicsit szellős a faház, és régóta nem szedünk Mr.Hair-t. Fejtájtás ottan VISEL KALAP. Gyerünk vissza a starthelyre, s onnan ÉSZAKKELET. Több irányba is mehetünk, de pókösztönünk azt súgja, hogy ÉSZAK-NYUGATON balhé van. Igaz is, itt egy bandita (HASZNAL PJSZTOLY — 5%). Tovább ÉSZAKKELET, NEZ. Itt egy bórzeke. FOG, VISEL BÓRZEKE. Na, most már mehetünk az indiánokhoz. Zeko és kalap nélkül hiányolnak. DEL, KELET és ÉSZAKKELET. Köveket látunk. Hátha jó lesz valamire. FOG. A lónok sátra is itt van. Beni a segítség (BE, SE) azt mondja, hogy üzleteljünk, de ez valahogy sehogy nem sikerült. Még a DRAKULA ADVENTURE-ből ismert MONO in igé in alak sem jön be (pt MOND(D) FÖNÖK AD KÉS). Pedig a kőre szükség lenne. KI, DELNYUGAT, DEL, KELET. A bokrok között lapulunk, itt a barátunk és egy őr, akit a DOB KÓ parancssal eltávolíthatunk. Most kéne a HASZNAL KÉS, csak hogy nincs késünk NYUGAT, DELNYUGAT. Itt a szikla. VIZSGAL FAL (10%-ra ki derül, hogy van benne egy üreg, amely DEL-re vezet egy erdőbe. Ez azonban végtelenítő van. Akármire megyünk, ÉSZAK-RA visszajutunk a lathoz. Hát ennyi! Ennél alább is ki kapcsolom a játékot

• Bryan



# ADVENTOUR

## ISHAR I. — Legend of the Fortress (Amiga, PC)

Buda Gábor Balatonfüredről küldte el nekünk betegen az Ishar I.-ben szereplő kocsmal hallgatározások, és személyes beszélgetések lortítását

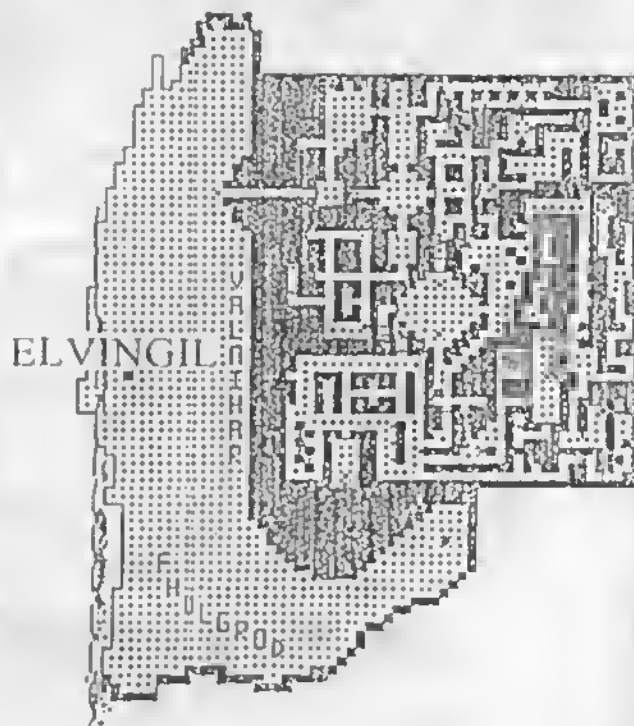
- 1. „AKEER a nevem. Egy vagyok JAREL társai közül, aki egyszer szembeszállt, és megsemmisítette az őrdőgi lekele lortot. MORGOTH-ot. OE ma egy új vészöllyel kell szembenéznünk. A neve KROGH. Meggyilkolta a mi jó öreg hiegegünket, JAREL-t, és elloplatta a trónját ISHAR-ban. Eljött a visszavágás ideje. Ha sikerül elpusztítanod KROGH-ot, akkor képes lesz uralkodni ISHAR fölélmertes erőin, és te fogod irányítani az egész királyságot JAREL társai örögek, de segíteni fognak LOTHARIA-ban közel a négy nyírához. AZALGHORM a szellem adhat egy pár ta nácsot neked.”
- 2. „AZALGHORM vagyok, a szellem, SILMARILIAN isteneinek hírnöke. A három dolog, ami segíthet KROGH ellen: A varázsló talizmánja, a kimerült boszorkány, és az összes runatabla.”
- 3. „BROZL bírtoka a FIMNUIRH erdő. Csak a MENTAL VISION HELMET-tel lehet legyőzni tiszta terepen, mivel ő egy látha talian Gyikember. Ő őzi a mágiku gyűjteményt, amelyek meqvédenek a sárkány tűztől.” (A MENTAL VISION HELMET DSGHIROD-ban található, a lovag fején.)
- 4. „ERWAN lányát elrabolták KROGH bér gyilkosai, és ELWINGIL-be vitték. Az apa HALINOOR tulajátka lakik.” (Érdemes először csak nőket felvenni a csapatba, mivel OELORIA hercegnőt nem tudjuk ki dobni, mert a csapat férfitagjai beleszeretnek. Miután visszavittük, a fater a következőt mondja. A hátdm felől lakjári

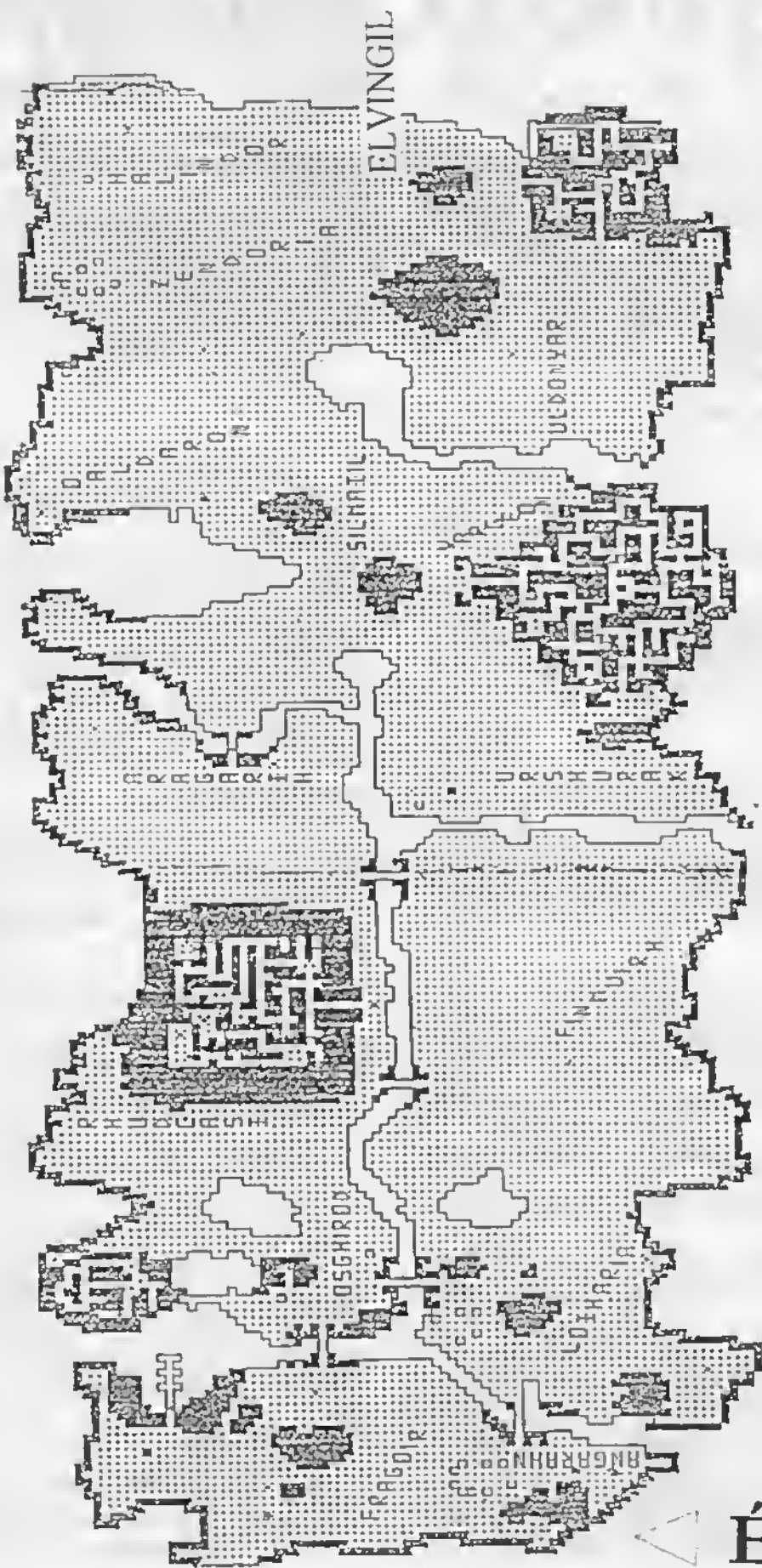
lom nektek ezt a kulcsot, amit JAREL adott nekem, mielőtt meghalt.”)

- 5. HALINDOR kocsmájában a következőt halljuk: „THORM, JAREL hírséges harcosa őnzetben van ELWINGIL egyik turén. Mi lyeri kegyesferi a sors, hiszen ő árulón. Szegény vénember.”
- 6. KANDOMIR lanomány Ny-i részén, a folyó mellett: „JÓN vagyok, a párelian, a hírs alkimista! A gyógynövény receptek erről a lekerzaról segíthetnek, ha megtanulod, hogy kell otolvasni.”
- 7. ELWINGIL város.
  - a) Kocsmá 1: „Holnap el fogom kezdeni a küldetésemet. Holloftam, hogy egy ZACH nevű ember, állítólag egy JAREL társai közül, elmegy VALATHAR-ba. Meg fogja szeren, amit megllt.”
  - b) Kocsmá 2: „Mitológiai kérdés: A legenda szerint hol van elrejtve a varázsló talizmánja? — Hát... — Veszteztél! VALATHAR labrintusában!”
  - c) Thorm börtöne „Ahhoz, hogy belépj ISHAR-ba, egy MÖNK áruhát kell viselned. Ha egyszer tielépsz, többé nem tudsz kijönni onnan.”
- 8. URSHURAK város
  - a) Kocsmá 1: „Tegnap a jó öreg OLBAR hozt mentem. Ki villik a térre. Szegény pasi, évek óta rosszul megy a sör

sa. A harca MORGOTH-tal elindította visszafutó a fojtódásban.”

- b) Kocsmá 2: „JÓN nagyvár, JAREL alkimistája otthagyta az üzletet. Eladta a mágikus bolyt lent a Rivoli utcán, és elköltözött KANOOMIR-ba.”





- c) **Kocsma 3.**: „Történelmi kérdés: Hol volt MORGULA bebörtönözve, miután megpróbált szembeszállni KROGH gal? — A FORBIDDEN HOUSE-ban. — Nem! A FHULGROD erdőben!”
- d) **Kocsma 4.**: „Hallottam egy jó történetet a reggel. KROGH, MORGOTH fia és... és... Vajon ki? ... MORGULA a boszorkány!!!  
- Halkabban, te idióta! Még valaki meghallja!”
- e) **Kocsma 5.**: „A barátom LESLIE eltűnt! Legutóbb, amikor láttam, ZENOORIA területén volt. Remélem, nem akar be lépni a FORBIDDEN HOUSE-ba?!”
- f) **OLBAR**: „OLBAR a nevem, egy vagyok JAREL társai közül. JAREL oroszlak elte ni esküt tett, és BALDARON északi részén egy sziklába tette mágikus kurd jāt.”

Nagyjából ennyi lett volna. Gábor még leírja, hogy hol lehet a rúnatáblákat megtalálni, de erre szerintem mindenki jöjjön rá maga. Van itt még egy térképcske is ráadásnak. Addig is jó kalandozást kíván!

• **Evil Csika**

## Space Crusade (C64)

Ez egy olyan izé... **Hero Quest** sci-fi-be oltva. Kerettörténetnek gondoljon ide mindenki valami Aliens-klón sztorit, aztán gyereünk! Első pillantásra úgy néz ki, mintha egy 3D-as **LASER SQUAD** lenne, ettől gondolom mindenki tellelkesül, úgyhogy gyorsan válasszuk ki a kommandókat, míg tart ez az állapot. Három kommandó van, a BKV-ellenőrök (**BLOOD ANGELS**), a StarWars-os sárgák (**IMPERIAL FISTS**) és az UTE-drukkerek (**ULTRA MARINES**). Sajnos **ELITE-boys**™-kommandó nincs, így lökmindegy melyiket választjuk. Na de kezdjük már a játékot. A bandát nyolc rón segítségével irányítjuk. Nézzük sorban.

- #1: Ez marha bonyolult, el se magyarázom
- #2: Ezzel lehet lövöldözni. Egyik fegyver se lő kanyarban, tehát arra kéne löni, aki lövonalban van.
- #3: Közelharc. Amíg nincs **Bionic Arms**-unk, nem nagyon érdemes. De néha muszáj.
- #4: Erre nem emlékszem. Kihagyjuk, mint Darny a kétszáz vegyest.
- #5: Speciális stuff használata. Lásd többször.
- #6: Ez RND-szerűen néha aktív, az ajtókat lehet vele nyitni-zárni. Jó poén, ha opp egy ellenfél állt az ajtóban.
- #7: Radar. No comment.
- #8: Ezzel fejezzük be a lépést. Ez elég egyszerű volt, lássuk a spec. stuffokat.

- **Bionic Arms**: A parancsnokunk erejét növeli meg, közelharcban nem egy ki-mondott hátrány.
  - **Blind Grenade**: Vakító gránát, az ellenfelek egy körig nem támadnak.
  - **Close Assault Blade**: Közelharcban növeli az esélyeinket.
  - **Meta Bomb**: Szép nagyot robban akár egy Dreadnought is beledöglölhet.
  - **Boh Pistol**: Könnyűfegyver, közelharcra is jó.
  - **Targeter**: Célzókészülék, pontosabban lövünk tőle.
  - **Force Field**: Páncél.
  - **Suspensor**: Ezt a Dűnéből lopták, az emberkék megterhelését enyhíti.
  - **Combi Weapon**: Extra fegyver, Plasma Gun, Heavy Bohrtal keresztezve.
  - **Bionic Eye**: Lásd Targeter.
  - **Bioscanner**: Ez az Aliens pittyegős szörnykeresője.
  - **Digital Weapon**: Turbósított fegyver.
  - **Medi-Kit**: Gyógyító stuff.
- Ennyi, állítólag van misszion disc is.

• **HANCU**

## CAMPAIGN (Amiga, PC)

A fantasztikus intro után belöltödik a térkép. A szőlőn különböző ikonokat láthatunk, amelyeknek a jelenléte a következő jobbról balra, fentről lefelé:

- Az egész lárkép kicsinyített képe.
- Töltés/Mentés.
- A szárazföldi egységek megtekintése.
- A repülő századok megtekintése.
- A hajók megkukkoltása.
- Ezzel a lappal együtt nézhetjük meg a haderőnket.
- Ennek a felnek a csapatait irányíthatjuk.
- Gyáralnk száma.
- A konvojaink számát és tartalmát nézhetjük meg.
- A játék sebességét állíthatjuk be itt.
- Az aktuális kuldfőtsé átserkesztése.
- Nagytítás/Kicsinyítés. (Jobb/bal egérgomb).
- Szünet be/ki.
- Hang be/ki.
- Idő.

### ÁTSZERKESZTÉS

(Ennek két része is lesz)

- I) Az első sor magint a térképekkel kezdődik.
- Egy nagy kockában a hegyeket tudjuk beállítani. Miután ráclíckeltünk, a mouse jobb gombjának folyamatos nyomkodásával érhetjük el az eredményt.
  - A papíron a paramétereit állíthatjuk be. (Pl. hőmérséklet, dátum, időponi, klíma)
- A térkép mereteit lentől lefelé:
- Alacsony torap, magas torap, tenger, erdő, falu, város, földút, kis patak, patak, folyó, aszfalt út, akna, a némelek és a szövetségesek területe, nagyító, hang, a csapatok átszerkesztése.

II) Csúpn annyit a különbség az alapmenühöz képest, hogy miután kirajzolta az egyes századhoz tartozó gépeket, a bal felső sarokban egy oldó jelenik meg. Ha ráclíckeltünk, akkor a jobb oldalon a berakható gépeket, a bal oldalon a századunkba tartozó gépeket láthatjuk. Az egér segítségével újabb gépeket rakhatunk be. Vigyázzunk, mert ha túl sok járművet rakunk bele, akkor az úzományunk kovács lesz, és

## PLAZMA BALL (C64)

A **PLAZMA BALL** c. játékot elég nehéz besorolni a játékkategóriák közé. Könnyű rámondani, hogy három az egy sportjáték, akárki meglátja, de eltérően a **CAVEMAN UGH OLYMPICS**-típusúktól, itt inkább a stratégia, és a gondolkodásnak van szerepe, az ügyességnek semmi. (Kivéve, ha vagyunk olyan ügyesek, hogy megformázzuk a játéklemezt). Na, túl vagyok a bevezetőn, essünk neki, csak úgy tömörítő:

Elsőnek kiválaszthatjuk, hogy hányan kívánunk játszani. Ha rajtuk kívül nem tartózkodik senki a lakásban, ajánlott az 'F1' gomb lenyomása. A játékosok számán csak itt tudunk változtatni.

A következő a győzelemhez szükséges gólok száma. No comment. Ezután választjuk, hogy melyik ligában (vagy lalasztásban, nem értek a locihoz) akarunk játszani. Tök mindegy, csak a csapatok különböznek.

Ezután kell kiválasztani a saját csapatokat (illetve, ha egyedül játszunk, az első ellenfelet is). Elég jók a bandák: vénuszr utánasok, vampírok, robotok, rabszolgák, szadista becsit meg hasonlókat...

Utolsó állítási lehetőség: akarunk-e animált harcot? Ennek sok jelentősége nincs, a játé-

# Tökös Mákos

mocanni sem bírunk. Nem csak a mi gépünket rakhatjuk be, hanem az ellenfelet is, ha ráclíckeltünk a zászlóra. Az első sorban némi változást észlelhetünk, megjelent egy kis zöld kocka. Ha ráclíckeltünk, akkor visszajuthatunk a területen menühez. Egy szemetest is észlelhetünk, amibe bedobhatjuk a nemkívánatos hadseregcsoporthat, o(!) módon, hogy duplán ráclíckeltünk a csoportra a térképen, és a sziluettet rávisszük a szemetesre. Új csoportot is létrehozhatunk ezzel az eljárással, csak akkor a kívánt csoportra kell ráclíckelni, és a sziluettet kell a térképre vinni. A hegryre clíckelve visszatérhetünk az alapmenühöz.

### MOZGÁS

#### a) Repülővel.

Először is megnézzük, hogy milyen gépek vannak benne. Utána ráclíckeltünk egy gépre. Ekkor egy repülő sziluettje jelenik meg. Ezt vigyük a jobb felső sarokban látható lekeze keresztire. Így előkészítettük a kilövésre. A térképen nyomjuk meg a csoportot, és vigyük rá a készmelt célpontra.

#### b) Tank.

Ezzel csupán azt kell csinálnunk, hogy rányomunk a kívánt csoportra, és megadjuk a célpontot.

#### c) Hajó.

Ua, mint a Tank.

### CSATA

Miután belejött a töltés, egy négy részre osztott képernyőt kapunk. Most csak a felső kettővel foglalkozunk. Itt kirajzolja a jobb oldalon a mi tankjainkat, bal oldalon az ellenségét. Majd kiválaszthatjuk, hogy automata vagy manual irányítás legyen. Rövid töltés után megkapjuk a csatateret. A jobb oldali sor fentről lefelé:

- Aknarakás aktív vagy nem.

- A hadjárat gyors vagy lassú legyen.
- Pausz be/ki.
- Visszavonulás.
- Repülő támadása az ellenfélre (egor jobb gomb).
- Tankállomány. Itt tudunk utánpótolni.
- Ágyúzás.
- Irányító.

- Paraméterek beállítása (ld. később.)
- Harc a torpen az aktuális tankkal.
- Az aktuális tank képe
- Nemzetiségünk (ha nem magyar, akkor válassz a következményeit).
- Az aktuális tank állapota.
- Az aktuális tank úzományaga
- Az aktuális tank municiója

### PARAMÉTEREK

Itt a felső sorban beállíthatjuk (jobbról balra) a grafikát, a tankutánpótlást, a repülőket és az ágyúkat. Alul a tank irányítását állíthatjuk be. Sorban a következők ezek:

- Jobb lánctalp előre
- Bal lánctalp előre.
- Balrólfordulás (tank).
- Jobbrólfordulás (tank)
- Jobbrólfordulás (cső) (MI? Ilyen hirtelen be akarod fejazni a leírát? — CoVboy).
- Balrólfordulás (cső).
- Cső fel.
- Cső le.
- Tűz.
- Váltás. Vagy a cső, vagy a tank szemzőgéből látjuk a torpot.
- Hátia.

### MUNÍCIÓ KÉSZÍTÉSE

A gyár leírátu ikonra lépve állíthatjuk be, hogy mit akarunk gyártani és mennyit, majd a szokásos módszerrel beállíthatjuk a célpontot.

• Bacso Márton

tékosok közt bunyól csak a pasik lulajdon-ságai belolyásolják. Ha először játszunk akkor még látványos a dolog, csak idegesítő, mert mindig veszítünk, ha már nagyobb a tapasztalat, akkor meg unalmas a műsor...

Utólag igazíthatunk meg a dolgokon, aztán nyomás.

A játék egy, az amorrkai focihoz hasonló pályán folyik. A cél az, hogy a labdát az ellenfél területének szélére továbbítsuk. A **Speedball**-ban megszokott szabályok érvényesek.

A csapatok 16-16 löből állnak, ebből öt tartalék. Szükség is lesz rájuk, mert a pályán úgy hullanak a fiúk, mint a legyek.

A meccs elején el kell határoznunk a csapatot a pályán. Figyeljünk arra, hogy megfelelő védelmet építsünk ki, de fontos hogy ütőképes támadóink is legyen. Legjobb, ha három sorba pakoljuk a bandát. Ilyenkor, ha nálunk van a labda, ha nem, az első sor lellantóztatja az ellenfelet. Persze a sok lúd itt is lenyomja a disznót, de időt nyelünk, és a másik két sor kitörhet a labdával a résoken; vagy ha kezdáskor az ellenfelel volt a labda, a közápsó sorral elkapathatjuk az ellenfél támadó csatárát. Persze oleinte ne számítsunk gyors sítérre.

A játék ikonvezérlát, az ikonok jelenléte a következő:

- Szem. A pályát láthatjuk felülről. A labda lóckó villogó pontként látszik.
- Labda: Passzolás. Kiválasztása után mar csak a logadóra kell clíckelnünk. A labda eldobása után háromléte lehetőség várható:
  - A fogadó pasi szerencsésen megszerzi a labdát.
  - A dobó pasi bravúrosan mellédobja a labdát.
  - A logadó pasas masteri mozdulattal kijátja a labdát.Az utóbbi két esetben a bór(plazma)golyó a földre esik. Ilyenkor aze, aki először lelkapja.
- Halálfej: A játék leledása ilyenkor a meccset az ellenfél nyeri.
- Info: Ha a saját játékosra clíckeltünk, megkapjuk nevét, csapatát, fajtát és egy táblázatot a tulajdonságaival.
  - Pace = lépéshossz
  - Fitness = kondíció
  - Nerves = bátorság
  - Armour = navajon
  - Pass skill = milyen jól passzol
  - Catch skill = milyen jól kapja el (a labdát)
  - Power punch = milyen erős puncsol kész (?)

...folytatás a 4. oldal alján!



# 064 (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:  
KÓSZÓ JÓZSEF (JOE)

## Kiegészítés az előző számban megjelent ikonvezérléshez

**Dörögdi András** ikonvezérlő rutinját ismertetésénél hivatkoztunk egy bizonyos BASIC mintaprogramra, amit állítólag e

cikke végére kellett volna beillesztenünk.

Hiába, egy rovatvezetői váltás sosem lehet zökkenőmentes! Ime:

```
10 SYS 32768
20 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
30 PRINT "XXXXXXXXXXXX 1. 2. 3. 4. 5."
40 PRINT "XXXXXXXXXXXX 1. 2. 3. 4. 5."
50 A=PEEK(33314)
60 IF A=0 THEN PRINT "NINCS LENYOMVA!":GOTO 50
70 PRINT "A" : IKON LENYOMVA! : POKE 33314,0:FOR A=0 TO 1000:NEXT:
GOTO 50
```

## Osztott rasztercsíkok

A program egy olyan rasztercsíkot rak ki a képernyőre, amelyben soronként három szín tehető. Sajnos ebben a felépítésben csak látványossággént szolgál, mert a mellette futó bármilyen program rész teljesen bekavarja a megszakítást. A PRG minden rasztersorban háromszor változtatja meg a hirtérszint, ezért az adatoknál a szín sor nem a vízszintes sor, hanem a függőleges oszlop adja. Lehet, hogy ha ez inicializálásnál még velemit beállítottunk (?), akkor a megszakítás egy másik rész futása alatt is tökéletesen működik.

```
C000 OPT 00,P
C000 * = $C000
C000 78 SEI
; IRO INIT
C001 A9 7F LDA #7F
C003 8D 0D Dc STA $DC0D
C006 A9 81 LDA #81
C008 8D 1A D0 STA $D01A
C00B A9 25 LDA #25
C00D 8D 14 03 STA $D014
C010 A9 C0 LDA #C0
C012 8D 15 03 STA $D015
C015 A9 32 LDA #32
C017 8D 12 D0 STA $D012
C01A A9 1B LDA #1B
C01C 8D 11 D0 STA $D011
C01F A9 0E LDA #14
; megjelenő rasztersávok száma
C021 85 FE STA $FE
C023 58 CLI
C024 60 RTS
C025 EE 19 D0 I INC $D019
; IRO
C028 45 FB EOR $FB
; 3 mikrosek-nyi késztetés
C02A A2 06 LDX #6
; további várakozás
C02C EA V1 NOP
C02F D0 CA DEX
C02E D0 FC BNE V1
C030 A0 02 LDY #2
; egy rasztersorban 3 különböző színű
; csíkot rakunk
C032 B9 F4 C0 V C1,Y
C035 8D 21 D0 STA $D021
C038 88 DEY
C039 10 F7 BPL V
C03B EA NOP
; 6 mikrosek-nyi várakozás
C03C EA NOP
C03D EA NOP
C03E A9 00 LDA #0
; elapszint leketére
C040 8D 21 D0 STA $D021
```

```
C043 A2 02 LDX #2
; várakozás
C045 CA V3 DEX
C046 D0 FD BNE V3
C048 A0 02 LDY #2
; Innentől kezdve a további 7 sorban
; is megismétljük a színváltást
C04A B9 F7 C0 V2 LDA C2,Y
C04D 8D 21 D0 STA $D021
C050 88 DEY
C051 10 F7 BPL V2
C053 EA NOP
C054 EA NOP
C055 EA NOP
C056 A9 00 LDA #0
C058 8D 21 D0 STA $D021
C05B A2 02 LDX #2
C05D CA V4 DEX
C05E D0 FD BNE V4
C060 A0 02 LDY #2
C062 B9 FA C0 V5 LDA C3,Y
C065 8D 21 D0 STA $D021
C068 88 DEY
C069 10 F7 BPL V5
C06B EA NOP
C06C EA NOP
C06D EA NOP
C06E A9 00 LDA #0
C070 8D 21 D0 STA $D021
C073 A2 02 LDX #2
C075 CA V6 DEX
C076 D0 FD BNE V6
C078 A0 02 LDY #2
C07A B9 FD C0 V7 LDA C4,Y
C07D 8D 21 D0 STA $D021
C080 88 DEY
C081 10 F7 BPL V7
C083 EA NOP
C084 EA NOP
C085 EA NOP
C086 A9 00 LDA #0
C088 8D 21 D0 STA $D021
C08B A2 02 LDX #2
C08D CA V8 DEX
C08E D0 FD BNE V8
C090 A0 02 LDY #2
C092 B9 00 C1 V9 LDA C5,Y
C095 8D 21 D0 STA $D021
C098 88 DEY
C099 10 F7 BPL V9
C09B EA NOP
C09C EA NOP
C09D EA NOP
C09E A9 00 LDA #0
C0A0 8D 21 D0 STA $D021
C0A3 A2 02 LDX #2
C0A5 CA VA DEX
C0A6 D0 FD BNE VA
```

```
C0A8 A0 02 LDY #2
C0AA B9 03 C1 VB LDA C6,Y
C0AD 8D 21 D0 STA $D021
C0B0 88 DEY
C0B1 10 F7 BPL VB
C0B3 EA NOP
C0B4 EA NOP
C0B5 EA NOP
C0B6 A9 00 LDA #0
C0B8 8D 21 D0 STA $D021
C0BA A2 02 LDX #2
C0BD CA VC DEX
C0BE D0 FD BNE VC
C0C0 A0 02 LDY #2
C0C2 B9 06 C1 VD LDA C7,Y
C0C5 8D 21 D0 STA $D021
C0C8 88 DEY
C0C9 10 F7 BPL VD
C0CB A9 00 LDA #0
C0CD 8D 20 D0 STA $D020
C0D0 8D 21 D0 STA $D021
C0D3 A2 02 LDX #2
C0D5 CA VE DEX
C0D6 D0 FD BNE VE
C0D8 EA NOP
C0D9 EA NOP
C0DA EA NOP
C0DB EA NOP
C0DC C6 FE DEC $FE
; számláló csökkentése
C0DE A5 FE LDA $FE
C0E0 D0 0F BNE V1
; meg volt 14? Ha nem, vissza,
C0E2 A9 0E LDA #14
; számláló 14-re
C0E4 85 FE STA $FE
C0E6 A9 00 LDA #0
; korat, alap fektet
C0E8 8D 20 D0 STA $D020
C0EB 8D 21 D0 STA $D021
C0EE 4C 81 EA RT JMP $EA81
; IRO befejezés
C0F1 4C 30 C0 VI JMP A
C0F4 0B 06 08 C1 .BYTE 11,6,8
; csíkok színei, itt az első csíkot az
; első oszlop száma adja, a többi
; ugyanígy tovább...
C0F7 0C 0E 0A C2 .BYTE 12,14,10
C0FA 0F 03 07 C3 .BYTE 15,3,7
C0FD 01 0D 01 C4 .BYTE 1,13,1
C100 0F 03 07 C5 .BYTE 15,3,7
C103 0C 0E 0A C6 .BYTE 12,14,10
C106 0B 06 08 C7 .BYTE 11,6,8
```

• JOE

## Apróságok

### GR. REPAIR

A GR.TRANSPORTER grafika konvertáló program egyik vátozata (AXIOM törte azt hiszem) hibás, a képernyőket nem jól kapcsolja be. A javító prg. ezt a hibát eltünteti.  
10 POKE53280,0: POKE53281,0: PRINT  
[SHIFT+CLR/HOME]JOE'S GRAPHICS  
TRANSFORMER REPAIRING  
20 FOR I=1TO8: READA: POKEA,21:  
NEXT: PRINT'REPAIRING COMPLETE'  
30 GETAS: IFAS="THEN30  
40 SYS 4096  
50 DATA6753, 9058, 9085, 12821, 15061,  
15085, 16880, 18908

### IASC-DISPLAYER

Biztos mindenkinek megvan (na jó, nem mindenkinek) a TOOL DISK #1 felhasználólémez. Ezen van egy 6 színű 3x3-as CHARSET EDITOR. Az ezzel készült CHARSET-et az ugyancsak a lemezen található konvertáló programmal átkonvertálva

marrs alkalmas a saját programban való megjelenítésre. A mellékelt program az etapban benne lévő karakterkészlet színéhez igazodik, de könnyen átírhatjuk a sajátunkra. Ja, csak az első 8 karaktert rakja ki a PRG, mert SPRITE-ok adják a másik 3 szint.

10 POKE53272,25: POKE53280,0:  
POKE53281,0: POKE 53270,216:  
PRINT[SHIFT+CLR/HOME]  
20 POKE53282,3: POKE 53283,13  
30 FORI=0TO8: FORK=0TO2  
40 POKE1024+I\*3+K,I+K\*28  
50 POKE1064+I\*3+K,I+84+K\*28  
60 POKE1104+I\*3+K,I+168+K\*28  
70 NEXTNEXT  
80 FORI=0TO2: FORJ=0TO23:  
POKE55296+I\*40+J,15: NEXT: NEXT  
90 FORI=0TO7: POKE2040+I,160+I:  
POKE53248+I\*2,I\*24+24:  
POKE53249+I\*2,50  
100 POKE53287+I,14  
110 NEXT: POKE53269,255.

POKE53276,255 POKE53285,6:  
POKE53286,4  
120 GOTO120

### FACE OFF hibajavítás

Ez a dolog a HOTLINE törésre vonatkozik. A memóriára 20E6-tól valahogy így néz ki: 3C, 51, 66, 78... Az 51-et 50-re, a 78-t 7A-ra cserélve megszűnik a címképernyőre becsúszó "FACE OFF" felirat villódzása. Sajnos a lemezen valamilyen EOR kóddal le lett védve, + track töltős, de ha valaki rájön, hol van, beküldhetné...

### LORDS hibajavítás

Ha valakinek nem tetszene, hogy az EXCALIBUR intro szövegét nem tudja előlvasni, akkor a főprogram 20. blokkjában (9/6) a lemezen \$4D hely körül: A9, 92, F0... e 92-t 91-re cserélve megjavul a scrollo!

• JOE

## ROCKMONITOR 5.3

Nem kívánunk teljes leírást nyomtatni, hiszen a 4-es benne volt a '92-es Évkönyvben (még megrendelhető — CoVboy). Ez a verzió a 4-esétől csak abban különbözik, hogy kényelmesebben dolgozhatunk a digitális effekttekkel.  
Betöltés után a DRUM-SET EDITOR-ban találjuk magunkat. A képernyő közepén két oszlop látható. Az alsó oszlopban találhatjuk a lemezen lévő DIG kiterjesztésű file-okat, valamint a digit hosszának felső byte-ját.

A jobb oldali oszlop a DRUM KIT nevet viseli. Itt kell bepakolni a zenében használatos effektjeit.

Legalul pedig a kezelőbillentyűk láthatók:

'RETURN': A bal oldali oszlop legfelső sorában tartózkodó effekt átkerül a jobb oldali oszlopba (magyarul az effekt kiválasztása).  
'DEL': A DRUM KIT-ből az utolsó effektet eltüntet.  
'SPACE': Digit effekt lejátszása.  
'M/SHIFT+M': A digit memória kezdetét tolhatjuk el.  
'S': DRUM-KIT kimentése.  
'L': DRUM-KIT betöltése.  
'F1': Saját effekttek behívása (csak akkor, ha a kiterjesztés DIGI!).  
'F7': A szerkesztő betöltése.

Ezek után a szerkesztőben nincs más dolgunk, a DIGI effekttekkel, mint megírni a szekvenciákat és bepakolni őket, lehetőleg a step-ekbe.  
Ja, mielőtt el nem felejtöm! A RM4 leírásából véletlenül kimaradt, hogy a 9100-ás DIGI-ban mit lehet állítani. Szóval itt lehet megadni minden egyes STEP-nél a szekvenencia kezdetének felső byte-ját.

Hát annyi lett volna, azért az editort is tejeszthetők volna egy kicsit, mert még mindig nem működik a billentyűzetről való felvétel!

• Dr.WHO of The Prodigy

# AMIGA (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:  
TÖRÖK CSABA (CSIKA)

Ave Amiga Dudez!  
(Ha a DADA ide megint megjegyzést fűz, nem írom, hogy mit csinálok vele, de nem lesz benne köszönet!!! — CSIKA)

Az egész rovatban a kezdés a legnehezebb. Főleg most, hogy egyszerre kell leadnom háromhavi anyagot, mert egy darabig nem leszek megtalálható az országban. Eppen ezért fogalmam sincs, hogy hogyan lesz megszerkesztve, tördelve a rovat, úgy, hogy ha esetleg egy leírás félbemarad, ne engem okoljatok érte. Előre is köszöl!

Lassan-lassan mindenki leérettségizett (remélhetőleg!) mire ezeket a sorokat olvassátok. Akinek mag nem sikerült, az októberben újra húzhat. Ja, és azt olvastátok, hogy az utcának tanultok? Azt hallottam, hogy egyből munkanélküli segíelyt kapnak, a most végző diákok. Hát nem rótej? Itt tart az ország. Na mindogy, hagyjuk az egészet. Inkább foglalkozzunk a számítógéppel.  
Tehát akkor most egykét közérdekű dologgal kezdeném, aztán megint belecsapunk a közepbe. (Az anyja számít nekijel!) Tehát: az első dolog, amiért mar úgy érzem, hogy szólnom kell, az az olvasók, vagyis a tréninges tudásotok. Meg kell, hogy mondjam, elég sűrűn alborzadok! Igencsak

síralmas a helyesírástok. Azzal meg végképp nem oldotok mag semmit, ha a levelek végén elnézést kérek a helyesírási hibáért. Tessék előre leírni helyesen! Azt a mindenségit! Na komolyra fordítva a szót, tényleg borzasztó a helyesírástok. Csináljatok magatokkal valamit, mert így hogy lesztek a Magyar Nép utánpótlása???. A másik dolog az, hogy ha valaki Amigás témával kapcsolatban ír, akkor a megszólítás ne CoVboy legyen, mert szerencsétlenné igy is elég sok dolga van. A múltkor is végigolvasott egy levelet, és a végén jött rá, hogy nem neki szól. A harmadik dolog pedig az, hogy amalyik levél Amigás témát vet fel, arra itt fogok válaszolni, mivel a rovat ötdörészben ezért van (de itt sam mekkütk meg CoVboytól!) Akkor kezdjük a levelekkel. Először egy rövidebb hangvételű.

Werner Zoltánnak üzenem, hogy a Wollenstein 3D nem jelent meg sem 500-asra, sem AGAra. Az 500ast meg megöröl eladni és 1200est venni helyette (nem az árkülönbség miatt, mert azt mindenki maga dönti el, hogy megéri neki, vagy sem), mivel sokkal több dologra lehet használni, és gyorsabb (főleg 110 m gáton). De azért az 500-ast sem kell elhanyagolni, mert az is lehet merha jó dolgokat csinálni

A másik levélre egy kicsit hosszabban fogok válaszolni, mivel egy kritizáló levél egy C64 tulajdonostól, aki az (Évkönyvből merített "tudás"ra alapozva mond véleményyt úgy, hogy Amigát még bekapcsolva sem látott, csak képeken.

"Kicsi" Nagy Lajos Petya!  
Köszí a leveledet, a választ most kapod meg, mert a Posta túl drága, és nem marad pénz sorre. Előljáróban annyit a leveledről, hogy nem kell mindig minden hulyeséget elolvasni, és emésztés nélkül továbbadni, vagy kiállni mellette. Azért örülök neki, hogy C64s (gyk.oses) letudre sok mindenben egyetertesz velem, és agykét dologgal kapcsolatban nem vagy biztos abban, hogy igazam van. Például, teljesen meg vagy győződve arról, hogy fanatikus A500-as párti vagyok, holott ha figyelmesebben elolvastad volna a cikket, akkor rájöhetnél volna, hogy fanatikus A1200as párti vagyok. Nem akarok nagyon bele menni az A500as és A500+ összehasonlításába, mert a véleményemet már leírtam, de valamely dologra muszáj reagálnom, mert hulyeséget olvastál. Azt írtad, hogy az 500+ nem tudja használni a félmegás FastRam bővítőt amit a régi 500as használ, de ez nem is baj. Te szerencsétlen! A FastRam azért FASTRAM, mert gyorsabb, mint a

CHIPRAM Ezért az összes műveletet a FastRAM végzi (ha van!), a grafika meg minden a ChipRamban tárolódik. A másik, hogy külön lehet kapni 500+ hoz tömeges FastRAM bővítőt. A FastFileSystemmel és a 2.0-as Kickstarttal kapcsolatban meg csak annyit, hogy (lehet, hogy nem olvastátok róla a „szakkönyvekben”) van már 3.0-as Kickstart is, az a FFS-nél meg „gyorsabb” az, ha International Modeot és Olivetti Cachalinet használunk hozzá. Innentől kezdve már nem tudtam követni a leveledek ozzal a témával kapcsolatos részét, mivel már annyira összevissza írták, mindenféle hülyeséget, hogy még válaszra sem méltattam őket. A levélke második felében feltett kérdésekre pedig most válaszolok. Az 500-asnak, 500+ -nak és az 1200-esnek ugyanaz a felbontása, azaz a különbséggel, hogy az 500+, és az 1200-as egy kicsit több felbontást tud. Ez érthetőbb, ha az alábbi táblázatokat vizsgáljátok egy kicsit. A palatát is odaírtam az egyes képernyőmódok mellé, mert így egy kalap alatt válaszolok két kérdésre. (Az alábbi táblázatban között adatok az A1200-eshez adott felhasználói kézikönyv adatain alapulnak, mivel én sem tudhatok mindent lejjől).

Az alap ChipSettel rendelkező Amigák (500, A1000, A2000) képernyőfelbontásai PAL monitornál: (Az NTSC-t számold ki!)

Megjelenítési mód:	Felbontás:	Palatka:
HighRes	640*256	16/4096
HighRes Laced	640*512	16/4096
LowRes	320*256	32/4096
LowRes Laced	320*512	32/4096
HAM	320*512	256.000/16.7 millió
HAM Laced	320*512	256.000/16.7 millió
Extra HalfBrite	320*256	64/16.7 millió
Extra HalfBrite Laced	320*512	64/16.7 millió

Az ECS gépeknek (A500+, A600, A3000) a következő felbontással vannak PAL monitor esetén az előzőeken kívül:

Megjelenítési mód:	Felbontás:	Palatka:
Super-HighRes	1280*256	4/64
Super-HighRes Laced	1280*512	4/64

És nem utolsó sorban az AA ChipSet-tel rendelkező gépek (A1200, A4000) felbontásai OBLPAL monitor esetén:

Megjelenítési mód:	Felbontás:	Palatka:
HighRes	640*256	256/16.7 millió
HighRes Laced	640*1024	256/16.7 millió
HighRes No Flicker	640*512	256/16.7 millió
LowRes	320*256	256/16.7 millió
LowRes Laced	320*1024	256/16.7 millió
LowRes No Flicker	320*512	256/16.7 millió

(Az AGA-s gépek az összes felsorolt felbontást tudják használni, a palatka mindágyk-nél 256/16.7 millió.)

A következő kérdés az volt, hogy winchestart lehet-e rakni az 500-asba, vagy 500+ ba. Ha bele nem is, de hozzá lehet csatlakoztatni kontrollerral (az nem a roller továbbfejlesztett változata.)

Azt, hogy hány lemeznél adat fel el a wincsin, úgy tudod a legegyszerűbben kiszámolni, hogy a wincsi kapacitását elosztod 0.8-cal.

A processzorok lejtája nagyon befolyásolja a gép gyorsaságát.

Azt gondoltam, hogy itt be is fejezem a leveleket, de ahogy leütöttem az utolsó karaktereket, megkaptam Petya második levelét is. A kérdéselnek zóma második baromság, miszerint lehetetlen az, hogy nem direkt csinálja, de ha tényleg véletlenül ilyen hülye, ekkor csak az anyukáját sajnálom. Kiderül a levélből az is, hogy a mi kis

Potyan't mekkora LAMERI, vagy ha nem az, akkor hogy próbál szórakozni velem. Ebből a második levélből annyira leltűnően árszódik Petyának 100%, hogy A500+ -s-a van, és csak az Inkognitó kedvéért írta, hogy C-64-es-a van. Ez abból is kitűnik, hogy egy C64-es tulajdonos nem foglalkozik ennyire az Amigákkal, vagy ha igen, akkor mári régen vett egyet. Tehát a levél.

Némi bevezető után ír a barátjáról, aki nem írt már neki mióta, majd ócsárolja egy kicsit CaVboy-t, és utána kezd a mondanivalóját. Lássuk:

- 1) Az RF csatlakozó nem az otthoni TV és az Amiga monitorok között terami kapcsolatot.
- 2) A cserélhető HO az, amikor a merevlemezt kicseréled egy másikra. Szerintem tők egyértelmű.
- 3) A választ megtaláljod feljebb.
- 4) Ezt idézni kell: *Jrtad, hogy az A1200-as az OS 3.0 a révén már 256 színnel dolgozik, akkor az A1200-as felér egy SVGA-monitorral?* Ta szerencsétlen!!! Minek összehasonlítani egy SZÁMITÓGÉPET egy MONITORRAL???
- 5) *Folytatva.* Konzolgépekkel nem foglalkozom, sőt kifejezetten UTALOM őket! Ja, és egyébként a táblázatból nem hagytam ki a Super Nintendo-t, ha lenna egy kis eszed és fogalmad egy-két dologról, akkor az SNES-nél megtalálható volna, mivel a rövidítés a következő takarja: *Super Nintendo Entertainment System.* Ennyil.
- 6) Idézem ezt is: *„Az Amiga hány sztereóval dolgozik, és e kapacitása tuningolható v-még feljebb.”* Nátam az Amiga egy sztereó HI-Fi toronnyal dolgozik, de rá tudok kötni még egyet, ha akarok.
- 7) En semmiképp olyan mondatot nem írtam le, amelyből azt lehetett volna kivenni, hogy szerintem az Amigák teljesen bővíthetetlenek lennének!

Itt be is fejezem, mivel már marhára untam a sok sületlenséget

Akkor kezdjük a rovat érdemi részét, ismét van egykét szerintem használható kutyú, amit esetleg fel tudtok használni valamire (ha másra nem, hát helyfigyelőnek a Wincsire). Az első kis proggy a Clouds.

## CLOUDS

Ezzel a programmal véletlenszerű felhőket készíthettek, melyeket szabadon használhattok bármelyik rajzprogramban, texturaként raytracing proggykban, vagy háttérnek az Undo-bench-ben. Mielőtt elindítanátok a programot, nézzétek meg, hogy a LIBSben megtalálható az IFF.library, mivel enélkül nem indul. A proggyt vagy CLIBól, vagy a Workbench-ből indíthatjátok. Ha 2.1-es, vagy ennél magasabb verziószámú Kicketeket van, akkor szabadon választhatok az ASLScreenModeRequesteren keresztül. Egyébként csak a 320\*256/200as felbontásokat választhatjátok. A programot nagyon egyszerűen használni. Először is ki kell választanotok az ég méretét. Itt négy gadget áll a rendelkezésotokra:

- 1.) 32\*32 pixels / 64\*64; 2.1-nél/
  - 2.) 64\*64 pixels / 128\*128; 2.1-nél/
  - 3.) 128\*128 pixels / 256\*256; 2.1-nél/
  - 4.) 256\*256 pixels / 512\*512; 2.1-nél/
- Emellett a négy gadget mellett még van egy pár dolog. Sorban a következők:
- **SMOOTH:** Ezzel tudjátok lesimítani a felhők élét (az egy kis antialiasing tulajdonság).
  - **ANIMATE:** Animálthatjátok az eget (szincikusok).
  - **SAVE:** Kimenthetitek az eget IFF-brushként. Csak akkor működik, ha a LIBSben ott van az ASL library!
  - **QUIT:** Kilépés.

## ZGIF

A másik utility ismét egy GIF nező, névszerint **zGif**, amely gyorsabb, mint a **FastGif II**. A szintaxisa pedig így néz ki: **zgif[00] file1 file2 ...**

A dupla nulla azért van ott, mivel két zgif file létezik. A síma illa AGA-soknak van, a 00-ás a 68000-es procitűljadonosoknak. Minden képet bitplane formátumba konvertál a képernyőre. Ha megnyomod az egérgombot, a képanyó letölthető és betöltődik a következő. Nem AGA-s gépeken, vagy AGA-n Super-Hires/OBLPAL monitoron a gyorsabb betöltés érdekében a Workbench képernyőt helyezd előre. Jó tulajdonsága: Marha gyors. FastMam nélküli A1200-ason egy 750\*512-es felbontású képet 5! soc. alatt tölt be lemezről! Ugyanolyan gyorsan, mint ha wincslől töltene az embor. Rossz tulajdonsága: Nincsenek igazi opciói; csak megmutatja a GIF képet, és ennyil.

Most egy-két tömörítőprogram ismertetése következik. Ebben a számban nem hiszem, hogy vége lesz, úgyhogy a fele biztos, hogy átszúszik a következő számba.

## TÖMÖRÍTŐPROGRAMOK #1

Tehát az első a **PowerPacker 2.3**. Azért pont ez, mivel egy hirtelen jött áramszűnet idéztette ahhoz, hogy megformázzam a wincsimet. (Sz'rből kis szobrocška, ahogy az Orkok csinálják.) és ez a verziószámú PP-m maradt meg lemezen. (Hajh, jó öreg 4.0-as PP., kitől foglak én megszerezni téged???) Ha meglesz, leírom a különbségeket).

A **PowerPacker** egy sokoldalú tömörítő-program. Más tömörítőkkal tömörített file-ok kitömörítésére is képes (Ez egy jó mondat, nem?). Adatfile-okat is tömörít. Programozható, és kb. 64 byte-tal több memória kell neki, mint a kitömörített file-nak.

### • PROJECT MENU

**LOAD:** File betöltése (nahát!). Ha tömörített file-t töltünk be, akkor automatice kitömörít, ha nem, akkor összetömörít.

**SAVE:** Kimenthetjük a különböző file-okat.

**OLETE:** Letörölhetjük a file-t a lemezről (vagy wincslől).

**WORKBENCH:** A Workbench-ből léphetünk ki, így egy kis szabad memóriához juthatunk.

**SLEEP:** Ikonként megkapjuk a PP-t, bár mikor aktivizálhatjuk.

**ABOUT:** A programról kapunk info-t.

**QUIT:** Ua, mint általában

• **PREFS MENU**

**COMMANDO FILE:** Ha be van kapcsolva, akkor programfile-okkal dolgozunk.

**OATA FILE:** Lásd fent, csak itt adatfile-okra értd.

**OECRUNCH COLOR:** Azokat a színeket adhatjuk meg, amik a kitömörítés alatt vibrognak.

**EFICIENCY:** A sűrűs fokát állíthatjuk be. A Fast a leggyorsabb, a Best a legjobb (csak lassul).

**SPEEUP BUFFER:** Gyorsító memória nagysága. A nagyobb értékekkel fordítottan arányos a memória nagysága.

**OATA SUFFIX:** A file-ok nevéhez hozzáadódik a .pp kiterjesztés.

**AUTO HUNKLAB:** A HunkLab menüben beállított műveletek automatikusan végrehajtódnak.

**AUTO RECRUNCH:** Ha be van kapcsolva, akkor újratömörítődnek a kitömörített file-ok.

**LIBRARY HDR:** Ha aktiv, akkor a kitömörítéshez a powerpacker.library kell (a file-ok rövidabbak lesznek).

**ENCRYPT OATA:** Adatfile-okat titkosítva tunk vele.

**COLOR CRUNCH:** Azok a színek vibrálnak, amelyeket beállítottunk a DocCrunch Color-nál.

**LED CRUNCH:** Tömörítés alatt vibrál a LED.

**MULTITASK:** Ha inaktív, akkor az OS-t leállítjuk tömörítés alatt.

**PAGING:** Ha betölti az infoablak, akkor egérgnyomás után folytatja a proggyt.

**OVERWRITE:** Nem kérdezi meg, hogy felülírja-e a hasonló nevű file-t.

**VERIFY SLEEP:** Rákérdez a sleep (hogy kell-e még egy sip).

**SOUND ALARM:** Ha be van kapcsolva, a tömörítés végén sípog.

**SAVE PREFERENCES:** A beállítások elmentése.

• **RECRUNCH MENU**

**RECRUNCH:** Kitémörít.

**RECRUNCH ALWAYS:** Ha a file PP-vel lett tömörítve, akkor is újratömörít.

**CHANGE COLOR:** A villogtatott színt változtatja meg.

Itt láthatjuk még azoknak a tömörítőprogramoknak a listáját, amelyeket a PP. ki tud tömöríteni.

## • HUNKLAB MENU

**COOE TO CHIP:** A program code hunk-jai a ChipMem-be kerülnek.

**OATA TO CHIP:** Lásd lent, csak a proggy data hunk-jaival.

**BSS TO CHIP:** Ismét, csak bss hunk-okkal.

**REMOVE SYMBOL:** A futtatáshoz használatlan symbol hunk-okat távolíthatjuk el a programból.

**REMOVE DEBUG:** Ua, csak a debug hunk-okkal.

**PROCESS&CRUNCH:** Betölti a file-t, elvégzi a műveleteket, majd tömöríti. Ha az AutoHunklab-ot bekapcsoltuk, a Load is ugyanígy csinálja.

**PROCESS FILE:** Csak a kijelölt műveleteket csinálja meg a file-lal, nem tömörít.

## • SCRIPT MENU

A programozáshoz szükségesek az alábbiak:

**CLEAR SCRIPT:** Törli a programlistát.

**LIST SCRIPT:** Értelmezésileg listáz.

**SET #COMMAND:** Max. programlépésszám

**SCRIPT LOG FILE:** Egy megadott file-ba küldözgeti az üzeneteket.

(Csak programozási modban álnak az alábbi pontok, az utolsó kivételével.)

**DESTINATION DIR:** Ide menti a tömörített file-t.

**START RECORDING:** Programozás kezdete.

**STOP RECORDING:** Az előbbi befejezése.

**OLETE LAST:** Utolsó parancsot törli.

**INSERT COMMAND:** A kiválasztott parancs elő beszúrhatunk másik parancsot.

**SKIP CRUNCHEO:** Kihagyja a már tömörített file-okat.

**DELETE SOURCE:** Törli a forrásfile-t a kiemelés után.

**EXECUTE SCRIPT:** Végrehajtja a programot.

Azt hiszom itt be is fejezem, mert e számomra fenntartott karaktereket már feléltem, és már úgysem férne be több dolog az e havi rovatba. A jövő hónapi dupla számig jó nyarat mindenki, és ne hanyagoljátok a gépet holmi NOK miatt. Az a til\*er nem ér annyit. Asztalra Vissza Baby!

# PC (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:  
WERNER ZSOLT (DADA)

Az utóbbi időben szép számmal érkeztek levelek a rovat számára. Ezt ezúton is köszönjük. Az IRC tórára érkezett sok F\*CK-oláson kívül talán a legtöbb kérdést az XMS és EMS memória használatával kapcsolatban kaptuk — kóderektől. Szerecsére kollégám, Patkó Tamás váltatta, hogy ősszehez a dologról egy cikket, és egyúttal engedélyezi egy olyan utíja forráskódjának közzétételét, ami a katalógusának legjobbjai (már most le akartam nyomni, de épp akkor rohadt le az Internet routerünk egy egész napra, amikor odakint körül akartam az ügyben nézni). Mindegy, lemegy majd a dupla-azamban!)

## Még több memória:XMS

Minden programozó idővel szembekerül a PC-ken megszokott 640 kbyte konvencionális memória határával, miközben a gépekben lévő memória általában eléri már a 4 Mbyte-ot is (a felhasználók is észbe kapnak ezzel a problémával, de nekik sokkal kevesebb esélyük van a megoldásra). Rőgebben erre a problémára megoldást jelentett az EMS memóriakezelés, de mára bizton állíthatjuk, hogy ez a módszer elavult. Az idő előrehaladtával viszont megjelentek az egyéb gyakorlatilag szabványnak tekinthető felületek a gépekben lévő többletmemória kihasználására. Ezek közül a legalapvetőbb az XMS memóriakezelő. Valamivel komolyabb szinten (de más területen) jelent megoldást a VCPI szabvány, de a jövő megoldása a DPMI. Mielőtt rátérnénk az XMS felület ismertetésére, nem árt tisztázni néhány fogalmat.

**Expanded Memory:** Olyan memória, amelynek csak korlátozott szelétet lehet egyszerre látni egy memóriablakban (frame). Ez a memóriablak a konvencionális területen érhető el, pl. a C000:0000 vagy az E000:0000 címtől. Az expanded memória lehet külön kar-

tyan vagy egy külön software által leolagalt XMS területen (de ebben az esetben csak azért, hogy a régebbi EMS-t igénylő programok futhassanak).

**Extended Memory.** A processzor által teljes egészében címezhető memória, ami annyit tesz, hogy az ún. védett (protected) módban a program képes a memóriát teljes egészében egyszerűen használni (mondjuk 4MB-os tömböt kezelni). Alapvetően az 1 MB fölötti memóriát tekintjük XMS-nak, ugyanis az 1 MB alatti memória a konvencionális.

**HMA. (High Memory Access)** Az a memória, ami a fizikai 1 MB fölött helyezkedik el (csak 64 kbyte-os). Ez úgy lehetséges, hogy pl. az XT-n az FFFF:0010 cím a memóriát IC+ felé a 0-ás fizikai címet jelenti, mivel a címszámítások túlcsozódulása van (a cím "visszalordul"). A helyzet azonban a 286-osok megjelenésével teljesen megváltozott, mivel ezeknek a processzoroknak már több címbe állt rendelkezésre, így az FFFF:0010-es cím a fizikai 100000-ás címet jelenti a 0-ás cím helyett. Így gyakorlatilag „normál” módban maradván 1 MB fölét tudunk címezni. Ez a fölét címezett, majdnem 64 kbyte-nyi terület, a HMA. Azért, hogy a régebbi programokkal ne legyen probléma, a 286-osok után gépekben a bekapcsolásból egy áramkör biztosítja azt, hogy ne lehessen 1 MB fölét címezni, ezt a védelmet kell érteni a GATE A20 fogalom alatt, amit a későbbiekben használni fogunk. A gate A20 mondja meg, hogy a fizikai 100000 cím 100000 vagy 00000 legyen (fizikailag a 20-as címbe írtatása).

**UMB. (Upper Memory Block)** Olyan terület a konvencionális (1 MB alatti) memóriában, ahol nincs eredetileg semmi, például egy Horkules kártyával rendelkező gépnek A000:0000 és B000:0000 között. Erre a területre a 386-os vagy későbbi processzorral felszerelt gépek a V66

modia átkapcsolva átcímézik memóriát az 1 MB feletti területről, így itt szabad memória keletkezik, amit a programok tetszésük szerint használhatnak (megjegyzendő, hogy az EMM386, OEMM programok is ezt az átcímzést használják UMB, valamint EMS memória létiához-sára, és ezért írja ki sok program, amelyik nincs felkészítve a szabványos védett módra kapcsoló felülettel, hogy csak úgy tud futni, ha ki van kapcsolva az EMM386 vagy az ennek megfelelő memóriakezelő program).

Egy kicsit a címezésmódokról a fentiek magyarázatoként. A 286,386 stb... processzorok rendelkeznek olyan tulajdonságokkal, amiket a programok csak most kezdnek kihasználni. Ezek a tulajdonságok a kompatibilitás miatt az általánosan használt normál (standard) módban nem érvényesülnek, így ha valaki ki akarja használni a tulajdonságokat, akkor át kell kapcsolni a processzor az ún. védett (protected) mód-ba vagy életszokos 8086 módba (csak 386-tól) (V86 mode). Az említett módok között igen nagy a különbség, főleg a címszámítás területén. A címezésmódoknál a normál módban az ember a fizikai címet úgy kapja meg, hogy a szegmenscímet szorozza 16-tal, majd hozzáadja az offsetet. A védett módban a szegmenscímet az ilyen értelmezés teljesen megszűnik, és a cím kiszámítása jóval bonyolultabb (386-astól még fellezik egy ún. lineáris címezési mód is, ahol a memória nem szegmentált, hanem lineárisan címezhető).

Ezután a fölétlen szükséges bevezető után máj meg lehet érteni a különöz XMS utítnak hátterét.

**Az XMS kezelő rutinjának több csoportja:**

- divet információ	0
- HMA köztes	1-2
- Gate A20 kezelés	3-7
- memória kezelés	8-F
- UMB kezelés	10-12



### Az XMS rutinnak:

- 00 XMS verziószám lekérdezése
- 01 HMA kerolom
- 02 HMA felszabadítás
- 03 globális A20 engedélyezés
- 04 globális A20 tiltás
- 05 lokális A20 engedélyezés
- 06 lokális A20 tiltás
- 07 A20 állapotának lekérdezése
- 08 szabad XMS memória lekérdezése
- 09 XMS memória foglalás
- 0A XMS memória felszabadítás
- 0B memória másolás
- 0C memória zárolás
- 0D memória feloldás
- 0E mem. paraméterek lekérdezése
- 0F memória újrafoglalása
- 10 UMB kérés (foglalás)
- 11 UMB felszabadítás
- 12 UMB újrakérés (újrafoglalás)

Az XMS kezelő részletes leírásánál csak az információlekérdező, *Geto A20 kezelő* és memóriakezelő rutinnal foglalkozom, mivel a többi használatát eléggé periferikus. Gyakorlatilag a közeljövőben a HMA kezelő rész is felesleges lesznek, mivel használatuk akkor kell, amikor a program saját maga kapcsol át védett módba, de ha a program így működik, akkor nem lehet tiltani az EMM386-tal vagy Windows alatti DOS task-ban; annak a problémának a kiküszöbölése érdekében az első esetben a VCPI, a második esetben a DPMI szabvány jelent megoldást (az első esetben egy DPMI driver is megoldás, mint pl. a Borland C/C++ alatti DPMIRES program, csak akkor a szerzői jogokra figyelni kell!).

Az XMS használat első lépése az XMS driver meghorosztása és a funkcióhívópont lekérdezése. Ez az INT 2F-en keresztül történik:

### XMS driver lekérdezése:

Bemenet: (INT 2F)  
AX=4300h  
Kimenet:  
AL=80h ha van XMS driver  
AL<>80h ha pedig nincs

### XMS funkcióhívópont lekérdezése:

Bemenet: (INT 2F)  
AX=4310h  
Kimenet:  
ES:BX=XMS funkciócím (ezt a címet kell CALL-lal hívogatni a továbbiakban)

### 00: XMS verziószám lekérdezése

Be: AH=00h  
Ki: AX=verziószám BCD-ben (pl. 3.12 = 0312h)  
BX=belső revíziószám  
DX= 0001h ha van HMA  
0000h ha nincs

### 03: globális A20 engedélyezés

Be: AH=03h  
Ki: AX= 0001h ha rendben  
0000h ha hiba van, ekkor BL=hibakód

funkció: engedélyezi az A20-at (töltés elérhető lesz az 1 MB feletti RAM)

### 04: globális A20 tiltás

Be: AH=04h  
Ki: AX= 0001h ha rendben  
0000h ha hiba, ekkor BL=hibakód

funkció: tiltja az A20-at (nem lesz a HMA elérhető). Vigyázni kell vele, mivel ha van a config.sys-ben dos=high sor, akkor rendszerösszeomláshoz vezethet, ezért, mert a DOS HMA-ban lévő rész nem lesz elérhető, és ettől a DOS nem tud, csak használja őket.

### 05: lokális A20 engedélyezés

Be: AH=05h  
Ki: mint 04-nél

funkció: u.a. mint 03, de a lokális engedélyezést követően az A20-t az engedélyezés előtti állapotba állítja vissza.

### 06: lokális A20 tiltás

Be: AH=06h  
Ki: mint 04-nél  
funkció: u.a. mint 04, de a lokális engedélyezés előtti állapotba állítja vissza. Tehát, ha globálisan engedélyezve volt A20 és mi lokálisan is engedélyeztük, akkor a lokális tiltás után még mindig engedélyezve marad (fontos, hogy a program ne akadjon össze például a DOS-szal).

### 07: A20 állapotának lekérdezése

Be: AH=07h  
Ki: AX= 0001h ha engedélyezett az A20  
0000h ha tiltott

BL=hibakód vagy 00  
funkció: visszatér A20 állapotát

### 08: szabad XMS memória méretének lekérdezése

Be: AH=08h  
BL=00h (néhány XMS kezelő hibamentesség esetén nem változtat BL értékén)  
Ki: AX=tegnagyobb foglalható XMS memóriablokk mérete (kbyte-ban)  
DX=teljes XMS memória mérete (kbyte-ban)  
BL=hibakód vagy 00

funkció: visszatér a teljes XMS mérelet, valamint a legnagyobb foglalható terület nagyságát (ez biztos, hogy ekkorát lehet foglalni, de lehet az is, hogy a foglalás után még mindig lesz szabad XMS memória, ha a felszabadítások miatt „lyuk” keletkezett a foglalások között). A visszatérő értékben nincs benne a HMA mérete!

### 09: XMS memória foglalása

Be: AH=09h  
DX=memóriaméret kbyte-ban (amire szükségünk van)  
Ki: AX= 0001h DX=memória azonosító (handle)  
0000h BX=hibakód

funkció: XMS memóriafoglalás, tökéletes bejegyzéskor visszatér egy memóriazonosítót, amivel később hivatkozhatunk a lefoglalt memóriára.

### 0A: XMS memória felszabadítása

Be: AH=0Ah  
DX=memóriaazonosító  
Ki: AX= 0001h ha nincs hiba  
0000h ha van és akkor BL=hibakód

funkció: XMS memória felszabadítás

### 0B: memória másolása

Be: AH=0Bh  
DS:SI=EMM struktúra mutató  
Ki: AX= 0001h ha rendben  
0000h ha hiba és ekkor BL=hibakód

funkció: memóriaterület másolása, a memóriaterületet az EMM struktúra határozza meg (ismertetése később).

### 0C: memória zárolása

Be: AH=0Ch  
DX=memóriaazonosító  
Ki: AX= 0001h ha rendben, ekkor DX,BX 32 bites lineáris cím  
0000h ha hiba és ekkor BL=hibakód

funkció: Memóriablokk rögzítése a memóriában (ha nincs rögzítve, akkor egy másik kérelemkor tudunk nélkül elkérni a fizikai helyéről). A visszatérési érték egy 32 bites lineáris cím, mely csak akkor kell, ha átkapcsolunk védett módba és onnan is kell az új címek a memóriablokkot (érdemes a lefoglalt memóriát

a biztonság kedvéért mindig lezárni, nehogy időközben kikerüljön a memóriából, pl. Windows alatt DOS ablaknál. Nem biztos, hogy az XMS kezelő tényleg kiteszi ideiglenesen háttérre a memóriablokkot, de elképzelhető, ugyanígy sehol nem írják, hogy ekkor a másolás nem módosít még mindig.)

### 0D: memória feloldása

Be: AH=0Dh  
DX=memóriaazonosító  
Ki: AX= 0001h ha rendben  
0000h ha hiba és BL=hibakód  
funkció: a 0C-s funkció ellenkezője

### 0E: memóriablokk paraméterek lekérdezése

Be: AH=0Eh  
DX=memóriaazonosító  
Ki: AX= 0001h ha rendben  
BX=lezárásszám  
BL=még szabad memóriazonosítószám  
DX=blokk mérete (kbyte-ban)  
0000h ha hiba BL=hibakód

funkció: Memóriablokk paramétereinek lekérdezése. Megadja, hogy eddig erre a blokkra hányszor hívták meg a 0C-s rutint, valamint a még rendelkezésre álló memóriazonosítók számát és a memóriablokk méretét (memóriazonosítók: /NUMHANDLES=... a himem.sys paramétereként)

### 0F: memóriablokk újrafoglalása

Be: AH=0Fh  
DX=memóriaazonosító  
BX=új méret (kbyte-ban)  
Ki: AX= 0001h ha rendben  
0000h ha hiba és BL=hibakód

### EMM struktúra leírása:

hely	méret	funkció
+00h	DWORD	byteszám a mozgatóskor (párosnak kell lennie)
+04h	WORD	forrás memóriazonosító
+06h	DWORD	offset a forrás memóriablokkban (blokkon belül)
+0Ah	WORD	cél memóriazonosító
+0Ch	DWORD	offset a cél memóriablokkban

Megjegyzés: Ha a memóriazonosító 0000h, akkor a memóriablokkban értendő offset helyett konvencionális szegmens:offset páros értendő offset, szegmens sorrendben.

### Hibakódok:

00h	rendben
80h	a hívott funkció nem létezik
81h	VDISK program fut
82h	A20 hiba észlelés
8Eh	generális XMS driver hiba
8Fh	visszaállíthatatlan XMS driver hiba
90h	HMA nem létezik
92h	DX kisebb mint a /HMAMIN=paraméter
93h	HMA nem foglalt
94h	A20 már engedélyezett
A0h	már minden XMS memória foglalt
A1h	már minden memóriazonosító foglalt (config.sys-ben nagyobbra kell állítani, /NUMHANDLES=...)
A2h	érvénytelen memóriazonosító
A3h	forrás memóriazonosító érvénytelen
A4h	forrás offset érvénytelen (pl. nagyobb mint a memóriablokk hossza)
A5h	cél memóriazonosító érvénytelen
A6h	cél offset érvénytelen
A7h	rossz érvénytelen
A8h	mozgató érvénytelen átfedési tartalmaz (pl. egymásra másolunk)

A9h a paritáshiba  
 AAh a blokk nincs zárólva  
 ABh a blokk zárólva van  
 Ach blokkzárolásszámláló telecsordult  
 ADh lezárás nem sikerült  
 B0h csak kisebb UMB érhető el  
 B1h nincs elérhető UMB terület  
 B2h UMB szegmens érvénytelen

Az XMS kezelő ezen rutinjainak felhasználásával programjainknak csupán a fizikai memória mérete szabhat határt. A dolgok jobb megértése érdekében nézzünk egy példát az XMS kezelő használatára. A példa a karakteres képernyő tartalmát elmenti az XMS-be, invertálja a képernyőn lévő összes karaktert, vár egy gombnyomásra, visszaállítja az eredeti képernyőtartalmat, majd újabb gombnyomás után visszatér a DOS-ba.

#### Eltávolítás:

1. XMS driver keresése, ha nincs hiba, vége
2. XMS funkciócím lekérdezése
3. XMS memória foglalása
4. memória lezárása
5. memória másolása (konvencionális → XMS)
6. memória másolása (XMS → konvencionális)
7. memória feloldása
8. memória felszabadítása
9. kilépés a programból

**Példaprogram.** (megjegyzés: a program a változót a kódszegmensben tárolja, mivel így a példában egyszerű rájuk hivatkozni, mindamellett ez nem túl szép megoldás, úgyhogy ha valaki komolyabb programot ír, akkor lehetőleg kerülje)

**Fordítás:** TASM filename.ASM  
**TLINK** filename.OBJ  
**link** filename.COM

#### Figyelem!

Ha valaki a programot debug-olja (pl Turbo Debugger-rel), akkor nagyon vigyázzon arra, hogy kilépés előtt a program szabadítsa fel az XMS memóriát, különben szép lassan elfogy mind (tehát na lépjen ki a debug-olásból a program közepén, mert a debugger csak a konvencionális memóriafoglalást ellenőrizi és azt szabadítja fel). A program az egész B000-ás szegmenst kezeli, mint képernyőmemóriát, így nem érdekli, hogy monokrom (B000:0000) vagy színes (B000:8000) képernyő van.

**code segment para**  
**; kódszegmens kezdete**  
**assume cs:code,ds:code,es:code**  
**; szegmensregiszterek alapértelmezése**  
**org 100h**  
**; kód címezés 100h-ra (COM program)**

**start:** mov ax,4300h  
 int 21h

**; XMS driver keresése**  
 cmp al,80h  
 jne hiba  
 je ok1  
 ; igen → ok  
 jmp hiba

**; nem → hiba**  
 ok1: mov ax,4310h  
 int 21h  
**; XMS funkciócím lekérdezése**  
 mov word ptr cs:[XMSFunc],bx  
**; funkciócím elrakása**  
 mov word ptr cs:[XMSFunc+2],es

mov ah,9  
 mov dx,64  
 call dword ptr cs:[XMSFunc]  
**; 64 k memória foglalása (alloc)**  
 cmp ax,1

**; hiba?**  
 je ok2  
**; nem**  
 jmp hiba

**; igen**  
 ok2: mov word ptr cs:[handle],dx  
**; memóriaazonosító elmentése**

mov ah,0ch  
 mov dx,word ptr cs:[handle]  
**; most éppen felesleges, mert DX nem**  
**vallozott még meg**  
 call dword ptr cs:[XMSFunc]  
**; memória lezárás (lock)**  
 cmp ax,1  
**; hiba?**  
 je ok3  
**; nem**  
 jmp hiba2

**; igen**  
 ok3: mov dx,word ptr cs:[handle]  
 mov word ptr cs:[EMM],0  
**; EMM struktúra kitöltése**  
 mov word ptr cs:[EMM+2],1  
**; hossz = 64k**  
 mov word ptr cs:[EMM+4],0  
**; forrás = konvencionális memória**  
 mov word ptr cs:[EMM+6],0  
**; forrás = B000:0000**  
 mov word ptr cs:[EMM+8],0B000h  
 mov word ptr cs:[EMM+0ah],dx  
**; cél XMS**  
 mov word ptr cs:[EMM+0ch],0  
**; offset 0**  
 mov word ptr cs:[EMM+0eh],0

mov ax,cs  
 mov ds,ax  
 mov si,offset EMM  
**; ds:si = EMM struktúra címe**  
 mov ah,0bh  
**; ah = 0bh**  
 call dword ptr cs:[XMSFunc]  
**; memória másolás**  
 cmp ax,1

**; hiba?**  
 jne hiba2  
**; igen**  
**; nem**  
 xor bx,bx  
**; ez itt csak a példa kedvéért van**  
 mov ax,0b000h  
 mov ds,ax

lo: mov ax,word ptr ds:[bx]  
**; képernyő invert lesz**  
 mov ah,70h  
 mov word ptr ds:[bx],ax  
 add bx,2

cmp bx,0  
 jne lo  
 mov ah,0  
 int 16h  
**; key-re vár**  
 mov dx,word ptr cs:[handle]  
 mov word ptr cs:[EMM],0  
**; EMM struktúra kitöltése**  
 mov word ptr cs:[EMM+2],1  
**; hossz = 64k**  
 mov word ptr cs:[EMM+4],dx  
**; forrás = XMS**  
 mov word ptr cs:[EMM+6],0  
**; offset 0**  
 mov word ptr cs:[EMM+8],0h  
 mov word ptr cs:[EMM+0ah],0  
**; cél B000:0000**  
 mov word ptr cs:[EMM+0ch],0  
 mov word ptr cs:[EMM+0eh],0b000h

mov ax,cs  
 mov ds,ax  
 mov si,offset EMM  
**; ds:si = EMM struktúra címe**  
 mov ah,0bh  
 call dword ptr cs:[XMSFunc]  
**; memória másolás**  
 cmp ax,1  
**; hiba?**  
 jne hiba2

**; igen**  
**; nem**  
 mov ah,0  
 int 16h  
**; billentyűre vár**  
 mov ah,0dh  
 mov dx,word ptr cs:[handle]  
 call dword ptr cs:[XMSFunc]  
**; memória feloldása (unlock)**  
 hiba2:  
**; hiba történt, de már foglalt a memóriára (fel**  
**kell szabadítani)**  
 mov ah,0ah  
 mov dx,word ptr cs:[handle]  
 call dword ptr cs:[XMSFunc]  
**; felszabadítás**

hiba: mov ax,4c00h  
 int 21h

handle: dw 0  
**; memóriaazonosító**

EMM: dw 0,0  
**; hossz EMM struktúra**  
 dw 0 **; forrás azonosító**  
 dw 0 **; forrás offset**  
 dw 0 **; cél azonosító**  
 dw 0,0 **; cél offset**

XMSFunc: dw 0,0 **; XMS funkciócím**

**code ends**  
**; kódszegmens vége**  
**end start**  
**; kezdés start-on**

• Patkó Tamás

**Továbbra is várjuk ötleteiteket, véleményeiteket, javaslataitokat, a 64, Amiga, PC felhasználói témákhoz kapcsolódóan egyaránt.**

HOMO de Sapientis nélkül,  
avagy Mr.AIDStoce kalandjai...  
etcim: „ZSOMBOR”, TE EDES!!!

CeVboy: Huhh, hát azan mág ön is alprutam. Te jósegőe őg, 5 éves fenn- (vagy inkább lann-)állásunk óta ilyen mélyre még nem süllyadt a Posta, hogy ahhoz hasonló témákkal kalitjan foglalkozzon. Ramélem ez csak egy pillanatnyi mélypont volt, s a következő számtól már ismét (csak) közördékü témákkal kell foglalkoznom (tényleg, mikor is küldtatsk utoljára sőt?)...

rosszul, majdnem bedőltam — a szék alá, mert éppen rumot ittam. Oyoraan raplan-lottam a polcra: a Magyar Nagy Lexikonnak még csak az 1. kötet jelelt meg (A-ANC), úgyhogy e mű még bekerülhet a 3. vagy a 4. kötetbe, ezért továbbítottam is a T.Szerkesztőségnek, hátha csak úgy batolszik, mint egy klasszt lapot. Tényleg az Elly-t nam úgy írják, hogy Ella?

Hi CoVboy!  
Nagyon bagurultok, amikor elkezdtek ilyenekről írni, mint pl.: „VIC III. videochip, herlezonális felbontások 320, 640 és 1280 pontosak, a vezérlésük pedig 200, ill. 400 pixelesak...”, most ilyenekről. Ekkor elküldetek titeket a jó k...a és a ...tokba, mert egy kukkot sem ártok bolygós és szinte azelőtt volt a tév... Azért hiszem nem vagyok egyedül! Javaslom, hogy állítsatok össze erről egy „lexikont” a lapban!

CoVboy Posta — In. 1) A CoV Isdónavú országos bűnözőváltakzat kapcsolattartóitól és kapcsolattartási szarv. 2) Az idült terra cemmaforma juvenillisz mánie (ifjúkori CoV olvasási jellem) nyomtaltt úton való terjesztése. E betegség tilvezernyi flatait dóni remlésbe azeltal, hogy olvasásra sarkallja a legkülönböztöbb ldopontekban (pt: mikor az embernek 7 órekor Nulladik Tipusú Találkozása van valamelyik tanárjével). Az állandó lvaszatokra való unozolás a melybe tesztiják a szonge flatalesetet, kik ozután olig várják, hogy a tobujek, ójazakal muletók kinyílesenek, a ház lompája pedig piresra váhson. Ezután nem csoda, hogy a CoV olvasót antroclások értek (ld. CoV 43 CoVboy Posta), hiszen a helyekről távezvén megállíthatják őket egy —pénzt vagy OTP-junior kártyát, vagy —fel a kezekkel” kláttással. Utébli felkérés esetén már csak a nagyhatótólvolaégű hönállszag segíthet. 3) Temájál tokltnve vegyes köpel mutat, a közérdeklű téméktől kezdve, a kiskortól témákön át, vagy a Dallason vitelközve (télemelés Elly, mióta csak egy melte van stb.) bármil fellelhető. 4) Irényitója CoVboy, akinek a kedvenc nódúje a aer, és eppen ezért kedvenc nól ánekese Cher (kiejtve: sor, mely a mér rekonstruálm szava). Lovelozési rovatóba egyszer bekerülni sekak vágya (vagy éppen fordítva).

**Nea, kedves — SzakuSZ — I Mort —** bér levéladat névtelenül adtad fel — ezzel a névvel fémjelaztad a borítékban mellékelt okoságot. A fénymásolat nem alkotott

Helló CoVboy!  
Már vagy az 1x levelem (Jól tudsz számolni — CoVboy). Leveleimre választ már nem írsz, romlék, csak nyomatom itt őket. Vögre megírtad az Évkönyv és a CoV 40, meg a 41 is (búcsúlevelet vitkék? CoVboy). Nem dicséret szeretőlek benneteket, de az újat egyre jobb (gazétát, esetleg gazettecskát akarok től mondeni? CoVboy). Olvastam az „Angol-kör” című levelet, és jó érzéssel tölt el, hogy Moszkván kívül még Angliában is van

nak hú olvasók. Azt írtad, hogy a CoVoy-t Ázsian kívül mindenhol veszik, ismerik. Nos, ezzel nem értek egyet, mivel ha jól meggondoljuk (és földrajzból nincs 5-ésünk), akkor számíthatjuk, hogy Moszkva Ázsiában van, s így a CoVoy-t AZ EGÉSZ VILÁGON ISMERIK ÉS KEDVELIK. He-he, (he-he, azt most inkább ne firtassuk, hogy nélatok a törképek Moszkvát Európát, vagy Ázsiát területen jelzik, ezt a témát már ismerjük — CoVboy) En egyébként számítógép nélkül nem nagyon tudok megenni, de azért megpróbálom mellőzni. Nátunk a nap mindig azzal kezdődik, hogy felkelnek (nálam van amikor azzal fejeződik be — CoVboy) Anyám ad valami kaját (mannyit állt érte sorba? CoVboy), és min. 5 perc késéssel érek be a suliba (apám miatt) (miért, vértanulandó mindig igazoltatja az alvtára? CoVboy). A suliban lévő tanárok (orosz suliba járok) már megszokták, szével no problem. Hétköznapi és csütörtöknként még magyar iskolába kell manem (4:10-7-ig). A magyar sulit senki sem csúpi, csak a tüyészkedésért járunk be (persze tanulni is szoktunk, de abban semmi rendkívüli nincs).

Az orosz suliban mind osztályos, mind különórám is vannak. Matek-fizika szakos vagyok, ami szuper. Az egyik matektanárunk (2 van) olyan jó fej (egyébként költő is) (szegény, csak nincs hol elkölteni — CoVboy), hogy itka az ilyen ember (ilyet már láttam valahol, ja a tükörben — CoVboy). A fizika tanárunk 31 év körül, humoros, s egyben szupi tanár. Végsősoron az orosz iskolában csak szupi tanárok vannak (akiket ismerok, tele vannak pozitív tulajdonságokkal stb.) (mi az a stb? Meleire aggatótt khüntöések, hazaszerelot, jolyenygyühtemény, kvasza-való, ne hó helyan tapogatózom? — CoVbay). Kivéve az a bunkó igazgató, kinek esze van (matekot tanít), de a lefmészete... (képzelj ide valami csúnya szót) (odaképzeltém, de a nyomdafesték nem fogta meg — CoVboy). Szerencsére ritkán látom. Most nem akarom tovább dicsérni a sulit, mert félek, hogy beteszed a levelet a postába, olyan címmal, hogy „LEVEL EGY BIZAKODÓ, ELEGEDETT ELVTÁRS-TOL” (Lohot, hogy más címe lesz, de az elvtársat szerintem biztos barakod) (Naked isten bizony tolni kéne, tényleg odakinn van ilyen, vagy csak az orosz rulett létezik? CoVboy).

Itt az orosz TV-ben semmi jó nincs, néha bemutatnak egy-két jó filmet, aminek az elejét szokás szerint nem látam (az én orosz TV-ben sincs semmi jó, ha rákötöm a jó drógot, vagy a kép jön rajta, vagy a hang — CoVboy). Viszont a rádió, az maga a csúcs, csodálatos, nem úgy mint otthon, ezereszer jobb (le is ezt SZOKOL hallgatni? CoVboy).

Sajnálattal kell közölnöm, hogy még egy kocsmában sem voltam, szóval a PUB QUEST most elmarad. A sör és a whiskey-t utálom, a pazsgót, meg a kútöntéle likőröket viszont csípem (a pezsgótól én le bo ezoktam celnpi, az utóbbról CoVboy-ne tudna beszélni — CoVboy). Tudod CoVbay, miért van noked egy 1973-as Ladád, mert sokat költösz sőre, ciglit stb. (Leginkább stb. — CoVboy). Ha nem sörözni, meg cigizni, akkor a Ladád mellett lehetne legalább 2 biciklid pluszban. Jó mi, he-ho! (A DADÁM mellett elég 1 bicikli is — CoVboy) A Ladádia vevő vagyok, adok érte egy 2 MB memory modult IBM PS/1-re (na ja, a Ladát meg 3 ezer dollárért elpasszolod a 149-es busz végállomásánál, legalábbis ha jól emlékszem ott volt az a park — CoVboy).

Tényleg lenno egy kérdésem hozzád, vagy akár a HELPLINE-ba. Nem tudod, hogy hol foglalkoznak IBM PS-ekkel M.o.-n? Vettünk egy lent említett chipet, de nem passzol bele a gépbe. Persze ezt nem közölték előre, csupán kinték, hogy „for the IBM PS/1”. Nekem 72 pin-es nyavalya kell, az meg 32 pin-es. Mondtam már, hogy én el tudtam adni a C64-esemet, floppyval, joy-jal, 10 db. lemezrel 100 \$-ért? Ezt csinálja valaki utánam (nom az a nagy kunszt, hogy 100\$, hanem hogy megvették).

Vizslát! Szelkey Viktor (BUKTOP), MOCKBA U.I.: Eljen az élel!!!

CoVboy: Mai azt hittem, hogy az utóiratodban valami mést, valami olyasmit akarsz közölni, amthöl évekké csengett a

tűllem, de ettől hát!stennek megkímöltél. Milyen érzés egy FUCK-közösségbeli éllamban élni? En még a megboldeguht cécecépés időben jártam arrafelé, úgy decembar vége felé, amikor az ember az orrát le tudja venni az utcán. Miután a —36° Celsius még ányékban la elvélha-tetlen volt, azért minden energiámmal arra törekedtem, hogy a belső fűtésam normá-lisan üzemeljen. Akkor, a Gorbescó féla szasztillelom előtti évakbén még lehetett szeszt kapni a 8 milliósz fővéroaban. Utána jött az orosz nagyfróccs: két hosszúlépés egy bezárt kocsmajtó előtt. Szóval ha jól emlékszem éppen Kerácsonyra készültem ottan, mert nálam ha nem tövédek decem-bar 31-én jön a Mikulás. Így aztán tele voltam még a bulocsnaja üzletak (a pezsgó-val, ahol köztudettan pékérukat szokás árulni). En viszont a hidegről inkább egy-egy restibe monékültem, ahol az 'A' manú 1 fehér natúr sózott halszelet volt 1 fél vodkával, a 'B' menü ugyanez vörös hal-szelettel (ez tényleg nem vicc). Nos, mi-után vodkát külön nem adtak, csak menü-ként, halszelettel, így kénytelen voltam né-hány manút elfogyasztani. Nézték la bam-bán egyesek, miután úgy 1-2 óra ehehtável kisabb halhagy amelkedett a könyöklő te-tején, de legalább nem láztam. Arról a bi-zonyos 149-es buszról meg annyit, hogy a ezállodától kb. fél óra buszozás után metróra kellett szállni, a körgyűrűn men-tem legalább egy fél körvet, majd étszál-lás egy DNY-1 irányba menő vonatra, ismét vagy 15 megálló, utána az a bizonyos 149-es busz a végállomásig. Arra emlék-szem, hogy k\*\*\*a hideg volt, a buszból se nem lehetett kilátni, mert úgy nézett ki, mint egy 4 keréken járó SZARATOV hűtő-szekiény, szóval dinemittal sem lehetett volna a jegat lorobentani az ablakokról, és a buszmegállóban akkora jég volt, hogy a busz lépcsőjéről feltölt a szálh ki az ember. Szóval ennek a kelandos utazás-nak a végén a nagy périn ezáttam ki, mert — miután a farmerokst nem tudtam eladni — legalább azt a pár LADA cuccot akartam megvenni, ami kellett, és hitton nem volt kapható. A megajlott helyen vi-szont nem volt egy árva lélek, igaz kiest odébb volt egy földszintes épület, amely létszálog valami alkateszárúház lehetett, de árva volt, mert ki hitte volna, hogy al-ludok a szállodától fél négykor ea a megajlott helyre érek fél hétre. Ehhez képest 1 óra 15 perc alatt visszaértem a szállodához, ehhez csak 2 dohtét kellett a taxisafór zabóba nyomni, és mér szágul-dotunk la a jégpályán forgalommal szem-be meg meggyés. Ja, és a szálloda mel-lelt egy csehóban még sör is kaptam, KOLOSZ volt a neve (bocsánat KOLOC), lhatatlan volt, de nem volt máa. A ezállo-dában sör nem volt, csak reggelente for-ratt málnaszörp, vagy valami lyaami, de leginkább arra hasonlított az íze, meg as-ténként a bárbon kottél, ami fél liter na-rancsével hígítva már lható le volt. Hét ennyi. Felvetődhat a kérdés, mit kerestem én Moszkvában? Hát azt én sem tudom, talán a kíváncsiság, hogy ott még nem ítem. Vlazont biztos nem keltettem pozitív banyomást az elvtársakra, mert odafele a papíron nem szereplő 20 norvég korona miatt voltköztettek le, vasszafala meg az átvilágító bácaika számára gyanúsnek találtatott a hátizsákom, amelyben öseze volt kőözve 5 db. dallamcaengő, s minő véletlenségg éppen maitetta volt egy flakon borotvahab, meg egy üveg COBETCKOE UGPUCTOE (jól írtam?).

## Hogy mik vannak?

CoVboy: Nos, előjáróban szeretném meg-omiheni, hogy ez a levél végül is nem ne-kem ezóh, bár a megszólításból ítélve akár nekem la címozhaték, ettől függetle-nül olyan dologról van szó, amit minden-képpen nyilvánosság otó kívántunk tárni. Jójón tehát a levél:

Tisztelteltem!

Vízszontelődéket szeretnék jelentkezni az Önök kladványára. A napokban nyitottam egy 576 KByte Shop-ot Balassagyarmaton. Mivel az Önök újságjai koresettek, azért sa-zeretném ezeket forgalmazni! Kérem a föltöte-

leket közöljök levélben az alábbi címre. 576 Kbyte Shop (Garamvölgyi Átilla), Balassa-gyarmat...  
U.I.: A következő példényt a lapba már sze-retném lorgalmazni, ill. lerjeszteni!  
CoVboy: Igen Tisztelt Garamvölgyi Átilla! Példás kezdeményezésének rendkívül örülünk, hiszen Balassagyarmat városá-ból még valóban nem koregett fel bennün-kei vlazonteladó, aki a kladványainkat szerette volna árusítani. A nagyobb gond viszont az, hogy az 576 KByte Szerkesz-tőségét falhivtuk telefonon és ók nem tud-nak róla, hogy üzletet nyitottak volna Ba-lassagyarmaton. Az 576 Kbyte vezetősé-gétől mi — még régebben — azt a tájé-koztatást kaptuk, hogy a bothálózat agyes üzletel sejté szakállukra nem köthetnek teljesítési szerződéseket. A vezetőség tudta nátkül. Ezért is kerestük fel az illelékeseket, mert ezek után ez a levél elég órdakesnek tűnt. Az 576 KByte vezetősaaga tájékoztatott bennünket, hogy megteszik a megteelő jogi lépéseket, amennyiben valóban a návvál való vieszáolás történi. Nos, ez már egy ilyen világ, nem lepődénék meg tehát, ha legközelebb az 576 Kbyte vezetősaaga hívna fel bennünket telefonon, hogy X. vároaban CoV Shop-ot nyitni valaki, és ez 576-ot (?) akarja benne árulni. Ta jó ég, a végén még kiderül, hogy az a lap amit a kezadben tartasz, az nem la a CoV csak az van ráírva, és én sem a CoVboy vagyok, csak ezt a nevet használom. Micsoda idők...

## Irodalmi szemelvények

Csakó CoVboy!

(Kész a Napólaon konyakot nem sze-retetem — CoVboy)

Te CoVboy! Csak báriel jelenik meg a levél? (Az attól függ, hogy Jenő kezében ott van-e a Kébányai — CoVboy)

Ennyit a kritikáról, kezdünk bele. Budaárs-ról lrok (mint ismeretes, itt történt, hogy a tör-rökök a BKV ellonörök masszív támadása elől levetették magukat a Törökugratórról). Valt az életomban Spectrum, C16 (64K !!!), C64, PC, úgyhogy a (majdnem) teljes HW demokrácia oldalon állók. Az Amigát kihagy-lam, mert sejnös közben telt az idő, fogyott a pénz, és a játékból nem él meg az ember (vagy m... lehet, hogy ti abból éltek??) (Ejnye bejnye, nem llik más anyagi hely-zetéről érdeklődni — CoVboy)

Egyébként írtam már levelet, de lehet, hogy:

- túl sok volt a sör (vagy túl kevés) (see the Included package)
- nem volt benne semmi érdekes (nem volt.)
- nem küldtem el (túl sok volt a sör vagy e-bór)

Mivel a műh számban sok irodalmi alkotás gyönyörködött/verte ki az ember szemét, ezért én is pályázok egyet (nem lehet pótló nyomni) (Már nem CoVboy). Ezenkívül számíthatsz egy szép vorsora, amit kifejezet-tan a tehenedről írtam. (Mire elküldöm a le-velet, már nem a műh szám lesz)

## A SZÁMÍTÓGÉP TEREMTÉSE

Történt ez ekkoriban, mikor teljes 7 nap alatt az Urísten megteremtette azt, amit teljesen fölőslagosnak tartunk manapság. Mivel ez-zal a tésszel mások mái igen alaposan összekuszáltak a hívók és nem hívók gando-latvilágát, ezért ettől a résztől most ehektin-ünk, mivel a mi szempontunkból teljesen té-nyegtelen (egyértelmű — CoVboy). Ezután isten megteremtette a bunkót (ezt ki-kérem magomnak — CoVboy), a kőst, a bárdot, majd később a mustárgázt és a fő-fagyvereket. Most már az ember nem unat-kozott és precízzen hozzáfagott saját maga és a mér említett 7 nap alatt teremtett egyéb ál-latfajta kiírásához. Az embert teljesen elke-serítette az a nyilvánvaló tény, hogy a primi-tív tegyvcrekkel ez nem fog sikerülni, ezért kitalálta az etombambát, o libat és intím botót reklámokat, valamint a termékmanage-reket. Az ugrásszerűen monnyba és pokolba kerülők nyilvánartása moglahetős gondokat okozott az Urístennek és adminisztrációs fo-ladatokat ellátó engyaloknak. Istén megpró-bálta ezt a tendenciát csökkenteni az ENSZ és a kórházak megteremtésével, de erre az



Use a meg az ENSZ békeakciókkal és a gyermekágyú lázzal lólt. A háborúkról ne beszéljünk kritikusan, mert gondolunk csak belő, nem lennének stratégiai játékok! Lehet, hogy ennek sokan örülnének, de nem lennének akciójátékok sem (Jézus Mária, akkor egy-két lap elég nagy bajban lenne — CoVboy), ahol egy joystick eleto alatt löb galaxis is kipusztulhat. (Tónyleg, nincs meg valakinek a DIPLOMACY PC-re — adót érto bérmít: 1.3-as Harpoon-t scanario-kkal, History Line-1, Battle Iste-kei, Privateer, Fields of Glory-t, WC Academy-t, Day of Tentacle-1, Unreal2-t, amit csak akarsz!!! Cserobere érdekel — van még egy pár nyálcsurgató stuff a jó öreg Samsonon /Samsung/) ?Formula too complex error (Már én is éppen le akartalak lötni, ez nem a hirdetés! rovat — CoVboy)

Amikor a Szoni Hulla Nyilvántartás csődöt jelentett, megbénult a Pénzsztárság és Apekalipazis Tervező Iroda, a Pokol kepuja Házaságkövető Iroda, Lucifer bal lábujja. A hatás leirhatatlan volt. Több millióan haltak meg, a rekaszizmok békülése miatt a Galaxis Utikaleuz Stoppozoknak c. könyv olvasása közben és a bubópestisben. Az Ur-isten és az angyalok mályen a gondolatokba, az ördögök a bugyraikba merültek. Gondolkoztak, kísérleteztek, megterveztek, elvalentek, legyártottak, sofejzték, alnapolták, elfelejtették, előszedték, megkavarták, megalkották ... a számítógépet, a világ legelső és valószínűleg legutolsó értelmes felfedezését (a nőket és a sőt kivéva, ugye?) (no meg a CoVboy Postát — CoVboy).

A számítógépek felfedezése nagy örömet jelentett az emberiségnek, hiszen úgy okoskodott, hogy a háborúkat ezután lejátszhatják a számítógépek, a lüleiök pedig addig is Douglas Adams könyveket olvashatnak és a Hérom klesi dísznő c. számot olvashatják egy pár száz wattos erősítővel. De hamar nyilvánvalóvá vált, hogy a galaxis egyetlen értelmes lényo, a számítógép csak az alkalomra vár, hogy a guztustalán, molog, éllandóan fucsegő-csacsogó, bűdös lényeket egy csapásra kilirtsa. Az ember azonban hamar megtanult programozni, mint a kávé, a gémkapocs, neadjisten a balta, a számítógép tehetetlen volt.

Ezután az Ur-isten megteremtette az IBM-et, az Appte-1 és a jó öreg Commodore-t. Az ötletet a Marson megélt egyetlen életforma, a jugasmedve adta, mikor így kiáltott fel: IBM, Apple, Commodore! A lórdítás természetesen nem túri a linhasugarakat.

Lucifer, aki mélységesen gyűlölte mindazt, amit az Ur-isten kigondolt, lőrehozta a Minlondót, a Segőt és lőrsart. Ezért a tottőrt az angyalok kiközösítették, és száműzték. Zanzibár szigelőre, amelynek uralkodója Mario, oldírt, hogy a sziget minden labójának 15-15 Nintendóval kell rendelkeznie. És Lucifer ment, mivel úgy vélte, hogy jobb, ha az „embernek” több fog van, mint füle. Ezután az eseményekel lehetetlen volt követni, megjelent a C16; a Plus; a C64-es, a nagy órog; a virtuóz Amiga és a lassan lejlődő, de egyre tetszősebb PC. Ezután az emberek nagy része úgy döntött, hogy háborúzás helyett inkább játszik. Ez az ember alapvető lusslagából következik. Hiszen fojlődünk:

1. Az ősember lusa volt beszélni, inkább lő-sújtott a bunkóval
2. Az ókorak is lüsták voltak, szűrtak, vág-lak, megköveztek, szovaztak,
3. A középkorban voltak a lojlustábbak, nam is beszélték jóformán egymáshoz, csak a csalédhez, hogy mikor lehet zabálni.
4. Modern kor' egyszerűbb a ravaszt vagy a gombot megnyomni, mint magyarázni.
5. XX. sz. — a legegyszerűbb a kápernyőn lövöldözni, háboruzni. Csak gyakorlás kérdése, al nam lárak az ombor, közben zabálhat vagy akár ... is (Inkább ... — CoVboy).

Ha jól megnézzuk, az az 5 pont lonyegében a történelem lonyoga, ugyan vannak részletek is, amelyekkel nem árt tudni (az ELTE-re egy kicsivel löbb kell), de a lonyog sajnos ez (tetszősnylvánítás, tapavíher...) És jöttek az újságok, mint CoV, 576KByte, GURU stb. Hogy melyik a jobb? Erről a következő, valószínűleg a computo-nacionalisták és sovinszták által nem díjazott véleményem van: (Le vele kiáltások e nezőtérről)

Mindegyik jo, én special mindet elotvasom, ha tehetem. De minő különbség van a levelezési rovatok összeállításánál. Ez a rovat a CoV krncsa, soha nem szabad elfelejteni. Te CoVboy, le nem látod, de az Ur-isten és még a Nintendos Lucifer (Dévényi) is a könnyeit nyoll, miközben a CoV levelezési rovalál olvasse (Teljason alérzékenyűtem — CoVboy). Az emberek eleto örössé válna, ha öklünnének a Yikesok, a megjegyzésoid és a félhüyo olvasóv levelei. És mi történik, ha az emberek eleto örössé válik? Időtlön reklámok mutallják be a praktikus lalálmányokat, a legűjsbb méretváltoztalós s\*ggdugótól kezdve az Egészseges életmód navú láb és hajlengelő gapig. (Híradó, ketős tekord: — me egyik nézőnk, aki 5 percig ludta a reklámokat nézni, többé-továbbá egészen maradt, csak a lüleiől régle ki a hallójáratokai klínjában. És persze jön a háború... bosszúra szomzajo számítógépekkel...

En javasolom, hogy a háborúzó szerboknek, az abházotnak és az ősszes srabnak lehetővé kell lenni a CoV megrendelését, Douglas Adams könyvet boszerzését, pározer négyzetkilométer elfoglalását a Marson és a Kőbányai világos fogyasztását. Ez hidd el, sokat segítene... (Háaát, ha te úgy látod, a Kőbányait szívesen átongodom — CoVboy)

Vége (egyelőre)

U.1.1 Ha felkerűsz oda, vagy lekerűsz oda, protekciót biztosítok számodra a megtalál géplpus kiválasztására (csak mondd azt Szont Péternek; a Szoni Tehén Áldjon mag. Vagy beenged, vagy rajtad kéri számon, hogy miért nem kapla meg a CoV öklönyvöt)

U.1.2 Finom volt a sok sőr, CoVboy már a magasba tör. CoVboy lorka sőrös, a lője meg vorós. Mi volt ez? Sőr. A hatás elsőpor. Mit beersz, mit beersz még?

U.1.3. Vers a tehénről

Részeg tehén a romény sőtengerén, Repül a vad világ lőradt tonyolén Rohan a szél, csak űzi, űzi, Soha nem lud megpihenni.

Gúnyolják őt, a bolygó részeg lehenet, Csüfolják őt, aki mindent elfalajt, Rohan a szél, csak űzi, űzi, Soha nem lud megpihenni.

Csak virraszt lelünk ócaánján, Nincs gyűlölet az ő (C=) világán, Rohan a szél, csak űzi, űzi, Soha nem lud megpihenni.

Szeretik őt, a bolcs, utazó tehenet, Kedvelik őt, aki mindent eltemel. Rohan a szél, csak űzi, űzi, Soha nem lud megpihenni.

Halad lölök az élet nagy folyamán, Biztal ha kell, vagy csak néz megörván, Megpihen szívünkben és meg tovább...

Üdv: Gombos Gábor (BIGA), Budaörs

CoVboy: Hogy atílusos legyen egy rőpka lrodalmi választótrófával vágok vlasza: Csiga BIGA gyere ki, ég a potám lda ki, Kapzs sőt meg halat, holnapra is marad. CoVboy csak nezi, csak nézi, Mindig lvére őszitőkéll. Hogy tetszett, kb. 2 perc alatt költöttem.

## FORGÓKÍNPAD

Holló CoVboy!

Mi az, négy lába van és elől-hátul vérzik?

"Boci-Boci larka, sa lúlo, so larka".

Vass István, alias RONLORD, Budapest

CoVboy: Mi a nyúl? Hét két füle van, és nam szatyor. Ja, hogy mlban hasonlít oz a te poénodhoz? Hét csak annyiban, hogy ennek sincs so füle, so tarka!

Tesztelt Szerkesztőség!

Szeretnék hirdetni az Önök Commodore Világ című lapjukban! Egyéb szolgáltatások: Az „ARKEDVEZMÉNYEKKEK” szől „BOLT” szedéssel kérem. A hirdetés EXPRESS legyen. Előre is köszönöm Ifj. Sütő István, Gyöngyös

CoVboy: Igen Tisztelt Sütő Sótász2 István! A mljank Commodore Világ című ta-

punkban olvashatók a hirdetés feltételek. Ebben „BOLT” azedés nem szerepel. Mekkőzönénk, ha leírná az elképzelését, mi nyitottak vagyunk. A választ EXPRESS legyen. Utólag is köszönöm.

CoVboy-nak!!!!

Jó lenne (nektek is, meg az elő és elő lize-lőknek is, ha megjelenétek szám gépes há-lózatban is (pl nem lde tartozik, de példa KEPUJSAG Bocs, nem oz, hanem a TELEX, FAX stb etc...

Üdv.: Holló János, Utikos (Ötletgyáros)

CoVboy: Na, oz volt az a lovél, ami ulan lekapsoltam a villanyt, és bocscaptam az ajtót. Mondjuk az velem is elő szokott fordulni, hogy alfalejtam bezárni a zárőjeleket, de ami az őtlatat illati?! Majd oda-adom DADA-nak, hátha ő árt, hogy miről van szó. Legalábbis én úgy gondolom, mert itt is helőzatról van szó, és nem értek belőle semmit.

Idesűsa to CoVboy (+a többiek)!

Két kötet megjelenésel hírányoiom.

#1: Best of Gotto maestro, melyben az ldáig megjelent legjobb grafikák lannenek, meg azok a művek, amalyek nem kerültek be valamit az újságba.

#2: Best of CoVboy, melyben a legjobb le-volek jlennének meg (pl. HANCU master levelei), és a nagyformátumú GIGA-levelek, amalyek a tömeges forgókínpadi lovalok sokasága miatt nem jelenlek meg.

Es még valami kik miatt jelenl meg az év legelső száma olyan későn, és miért lett olyan összecsapott. Mond meg, megyünk a flukkal és kiheréljük őket.

Közérdekű bejelentés: kecskométi CoV-ra-jongó delegáció meg Zalalövőre, amelyet ott unnapélyesen zárendokhelynek nyrlvántunk május 15 és 17 között valamikor.

CoVboy: A két kötet megjelenését én is hiányoham, de úgy lőlazik fohászom nam volt hiábavaló. Bent van még a cackk az újságban? Az, hogy ki vagy kik a felölősek a CoV csúszásáért, az lgyen a mi beldő dolgunk. Ha olyan azankciót szerotnénk véghazvinni, amira to gondolál, arra meg-vannak az ombaraink, most Jahny maestro úgyia elég ldeges... A közérdekű bejelentésnek haty adtunk, tudósítónk is ott lesz „Inkognitóban”...

T.Cim (picim)!

Az idők kezdetén mér volt szerencsénk egy lovélváltás orolég (az lehat, hogy nekod azaroncao volt, de nam nokem — CoVboy). Kötöltöttem a kis kérdőivet. Örüljotek. Talán kiderül a G) pontból, hogy miért is veszem a lapot... ..minden álmom egy PC vagy egy Amiga volt, mostanra rájöttem, hogy elkestem... ..a DOS-1 is csak ugalom... ..a jó öregnek is belőltgett, meghalt a lőpő... ..ne keseredjotek el, a lapnak lovábbra is alőtízeltője maradok ...őva intelek bonnoteket a konzolokkal valo foglalkozással, ez csak színesben luli, arra meg ott van a... ..egyébknél 2 nap múlva loszarofek, hogy szakadnának meg. Szevasztok! Csonka Tamás tizedes, Bokod

CoVboy: Ismertem rágeben egy dat, ami úgy kezdődött: „Tizedes alvárs...”, tul gyorsan loazerettél, így mogúszlad az effőlo mogazólitást, no de ezt hagyjuk. Kősz a bizalmat a CoV ügyében. Bocs, hogy megnylrbáham a lavölődet, de a lőnyogot az olvasók is így látják. Raméom a lőszorolósoddal kapcsolatos megjegyzésedet követően nem tartál at a magázódásra, mert akkor mogharagszom. Egyébknél meg gratulálók, ja és üdvözlém Zhat, ha találkozol vale, mondd meg nokl.

Csáóka CoVboy!

(Sza CSIKA! Ja, bocs, elbambutam, de ő is lgy azokott köszönni — CoVboy)

Ich bin ZOLA! Ja, hogy az téged k\*\*\*ara nom érdekel, bocsi lgy vasarnap este/éjjel nom akadt jobb dolgom. mint levelet írni neked. Legutóbbi levelemben kéntem töladító-letek egy dedikált Gotto GFX-et, ami meg rs jött, kösz. Most lőladonképpen csak azert írok, mert unatkozok, de írni se nagyon tudok miről. A CoV 43-ban/bol a csekk és a levap holnap már a postán lesz Csáó: ilcsik 'ZOLA' Zoltan, Budapest CoVboy: Bocs, hogy leveled második ro-szét „doblam”, de hát úgy som tudtal miről

inni, csak fecsegtél össze-vissza. Most tulajdonképpen csak azért válaazolok, mert unatkozak, meg nem is nagyon van mire válaazolnom, akkor hát várjuk a zsazsót!

Üdv CoVboy!

Eljének az elfek! A francba, leharaptam a tollam végét és most a betűt írok. Ez így nem lehet tovább, mert a végén úgy elszibad a kezem, hogy nem tudod elolvasni az írásomat!

Üdvözlottal: JACHEEKA, Gyula

CoVboy: Miféle elfek éljenek? A beloldallak, vagy a jobboldallak? Egyébként jó élvágyat! És melyik végét harsogtad? A széleát? Jó, nekad van betűted? Akkor te gazdag ember vagy, legalábbis hozzám képest. Milyen kamatra tetted be? Biztos valami tuti kamat, lakótéssel, ha ettől olyan zsibbadó érzésad támadt. Nekem sajnos nincs mit lakóténi, azazhogy van, az előző havi postákkal tartalmazó dobozt, hogy a sok bölcsesség nem túramkedjen ki rajta. Azért na aggódj, al tudtam olvasni az ílaadot!

Hi Pigboy (Sorry, I loiget hogy Ju ár COW)!

Mi a l\*\*\* az az RPG és az AD&D? Hogy hívják a kutyédet? Igaz, hogy a CoV nemibetegséget okoz? Szereted a fecskét és a sárgát? Miért lyukas a bakancsod?

Blió Zsolt & Papp Imre from Budapest

CoVboy: Miért nem írjátok ki, hogy „Mi a fene...”, az azért annyira nem csúnya. Szóval az RPG, az a Politikai Gazdaságtan egyik al-caoporija, egáázen pontosan az 'R' típusú PG, innna a neve: RPG. Az AD&D az olyan, mint az AC&DC, csak annál vadabb, mindenféle szörnyek azürkélják át gitarjakkal a koncerteken szegény Angus Young tüdejét. Vigyázat, hemlitél! A kutyámat nem hívják, meg az magától is, ha nem tetázik valakinek a pófaja. Hogy a CaV okoz a namibetegséget, Dr. AlDStece professzor Uról kellene megtudakolni. A kávét szeretem, a ferde szeműeket, akik a Skála sarkánál árulják, már kevésbé. A bakancsom azért lyukas, hogy legyen hol bedobni a huszart, ha azt akarom, hogy a lábam hazavigyon.

Hi CoVboy!

Sokkal jobb lenne, ha a CoV pólókat színes oldalra tennék (úgy jobban néz ki). Thanx everything, Firvalszky Bob™. Ajka city CoVboy: Tisztelet Ön! Tanácsát megfogadtam. A CoV pólókat színes oldalra tettem, volt itt az asztalon egy faloslogoa Power Play. Ennek ellenára CoVboyné nem állapított mag rajtam változást, vagyla ottól alitól még nem nézek ki jobban. Nem tudom, hogy mit ronthattam el, pedig több színes lappal is megcátráltam, tehát hogy bonnem van a hlba? Kérem mialóbbi válaazát!

Tisztelet COM-WARE Kft!

Most jutott el hozzám a Commodore Világ '92-es évkönyve, amiben olvastam, hogy lehet megrendelni korábbi CoVboy folyóiratokat. Amennyiben van mód rá, úgy szeretném megrendelni Önöktől a CoVboy (itt egy rézeletes felsorolás következett — CoVboy) számokat.

Segtségüket előre is köszönöm! Oudik Pál, Oebtece

CoVboy: Hát ez cool! Ilyet írtunk volna a '92-es Évkönyvben? Vagy az la egy katód-máaolat lenne? En má semmit nem érek. A CoV-ot én soha nem ajánlottam ki magamnak, e CoVboy posta mindíg is a CoV része volt, és nem fordítva. Tisztelet Dudik Ur! Ha Ön a Commodore Világ régebbi számaira gondolt volna, akkor abból még asottog tudunk küldeni, bá már csak a 18. számtól, a régebbiek elfogytak. Ha vialont valami félílaerítés folytán Ön valóban CoVboy-osa, asottog cowboy-osa újságokat asoretne olvasni, tudom ajánlani a „TEXAS NEWS”-t, ami a hírekkel ellantétben nam Dallas-ban, hanem San Antonio-ban jelenik meg hetente, és 16 oldalas mellékletében valóban a marhapásztorok problémáival foglalkozk. Erdeklődése esetén el tudom küldeni a Szerkeaztóség címét, az 1 éves előfizetési díj tavaly úgy 47,- US\$ volt + postaköltség.

Viaziát a CoV 46/47-ben...

# CoVboy's TOP 10

## C64

LEMMINGS  
Wasted Time  
The Curse  
Mayhem in Monsterland  
A Gálya  
Shadow of the Evil  
Logan  
A kastély  
A gonosz herceg  
Władcy Ciemności

## Amiga

Elite 2. - Frontier  
Lost Dutchman Mine  
Goblins 3.  
Exodus 3010  
Liberation  
Lamborghini  
T.F.X.  
1869  
Theatre of Death  
Mortal Combat

## PC

UFO  
HORDE  
Syndicate  
Sam & Max  
Elite 2. - Frontier  
Goblins 3.  
Shadow Caster  
Doom 1.2  
Kyrandia 2.  
Lands of Lore

## Plus/4

Supremacy  
Bard's Tale I-III.  
Magic Candle  
Storm Ac. Europe  
Laser Squad I-II.  
Fish!  
LOM & Doorndark's R.  
Yolkfolk Dizzy 6.  
Erik the Viking  
Sensitive

JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN

CoVboy Világ KÜLÖNSZÁM

Getto Világ KÜLÖNSZÁM



239,- (ÁFA-val és postaköltséggel)



229,- (ÁFA-val és postaköltséggel)

A nyár végi jubileumra korlátozott példányszámban megjelenő gyűjteményes kiadások már megrendelhetők!

# R&M

COMPUTER

1092 Budapest, IX. Erkel u. 13/A.  
Tel.: 217-8762, 217-9347; FAX: 218-5099  
1085 Budapest, VIII. József krt. 36.  
Tel.: 134-5929; Tel./FAX: 210-2800

**AKCIÓ!** 286-ról, 386-ra átalakítás  
(128K cache és 2 MB RAM az árban benne van)  
**24.1DD,- Ft + ÁFA**

# MIXIM

KFT

## R&M számítógépek

**(386 SX-től a PENTIUM-ig bármilyen konfigurációt összeállítunk !)**

**R&M AT 386 SX-4D MHz 59.9DD,- Ft**

(386 SX-4D MHz, 1 MB RAM, minit  
torony, 1.44 MB FDD, 8D MB  
winchester, 2S, 1P, 1G kimenet, VGA  
vezérlő, 14" mono SVGA monitor,  
billentyűzet)

**R&M AT 386 DX-4D MHz 65.9DD,- Ft**

(386 DX-4D MHz, 1 MB RAM, minit  
torony, 1.44 MB FDD, 17D MB  
winchester, 2S, 1P, 1G kimenet, VGA  
vezérlő, 14" mono SVGA monitor,  
billentyűzet)

**R&M Multimédia PC level-2 147.60D,- Ft**

(486 DX-40 MHz, 4 MB RAM, minit  
torony, 1.44 MB FDD, 17D MB  
winchester, 2S, 1P, 1G kimenet, VLB  
VGA kártya 1 MB, 14" color SVGA  
monitor, billentyűzet, Sound GALAXY B  
bités hangkártya, Sound GALAXY CD  
ROM dupla sebesség)

Az **R&M** számítógépekre 1 + 2 év garanciát adunk !



**Sound GALAXY multimédia termékek:**

SOUND GALAXY BX-II + hangszóró (mono, 8 bit, SB 2.0)	6.8DD,- Ft
SOUND GALAXY PRO 16 EXTRA (stereo, 16 bit, multi CD)	18.8DD,- Ft
SOUND GALAXY WAVE POWER	16.9DD,- Ft
SOUND GALAXY MIDI KIT	5.900,- Ft
CDA 268 dupla sebességű CD ROM	18.5DD,- Ft
VIDEO GALAXY képdigitalizáló	26.8DD,- Ft

**Kiegészítők:**

**Egerek, joystickok:**

MS kompatibilis mouse (300-3000 dpi)	980,- Ft
AGM 600 mouse (400-4000 dpi)	1.300,- Ft
AGM 804 mouse (400-4000 dpi)	1.400,- Ft
Mouse pad	160,- Ft
TRACKBALL	1.950,- Ft
QUICKSHOT WARRIOR 5 joystick	1.290,- Ft

**Winchesterek:**

80 MB	18.900,- Ft
170 MB	21.900,- Ft
200 MB	22.900,- Ft
250 MB	25.900,- Ft
420 MB	32.900,- Ft

**Lemezek:**

R&M 5.25" 1.2 MB IBM formattált	480,- Ft
R&M 3.5" 1.44 MB IBM formattált	720,- Ft
3M 5.25" OS/HO	750,- Ft
3M 3.5" OS/HD	1.200,- Ft

**Lemeztartó dobozok:**

Lemeztartó doboz 40 db 3.5"	290,- Ft
Lemeztartó doboz 80 db 3.5"	380,- Ft
Lemeztartó doboz 120 db 3.5"	520,- Ft
Lemeztartó doboz 60 db 5.25"	380,- Ft
Lemeztartó doboz 110 db 5.25"	450,- Ft
Multimédia tartó doboz (3.5", 5.25", CD lemezek)	580,- Ft

**Monitorok:**

14" mono SVGA	11.000,- Ft
14" color SVGA 0.28 OP	26.900,- Ft
14" color SVGA low radiant	29.000,- Ft
14" color SVGA non-Interlaced	29.900,- Ft
14" color SVGA n/Int., low radiant	32.500,- Ft

**Lemezgységek:**

JAPAN 1.2 MB floppy meghajtó	5.500,- Ft
JAPAN 1.44 MB floppy meghajtó	4.450,- Ft

**MULTIMÉDIA CD lemezek  
nagy választékban  
kaphatók!**

**Áraink a forgalmi adót (25%) nem tartalmazzák !**

**Felsőoktatási intézmények VAM és ÁFA mentesen vásárolhatnak!**  
(A részletekről telefonon érdeklöjjen)



# ACOMP

## Számítástechnikai Kft.

**Üzletünk: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel: 156-6790**  
**1135 Budapest, Szent László út 74/a. Tel: 149-6165**  
**1191 Budapest, Katka utca 9. Tel: 280-4267**  
**Fax: 251-2385, 220-1643**  
**Nyitvatartás: H-P: 9-17 óráig, Sz: 9-13 óráig.**  
**Szervizünk: 1135 Budapest, Szent László út 74/a. Tel: 149-6165**

Commodore Számítógépek	Árak
Commodore Amiga 600 .....	27.992,- Ft
Commodore Amiga 1200 .....	39.192,- Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop Dynamite .....	47.992,- Ft
Commodore Amiga CD-32 + 2 Játék .....	31.992,- Ft
C- Amiga 4000/04D 25MHz/6MB/0MB .....	239.200,- Ft
C- Amiga 4000/LC 040-25MHz/4MB/0MB .....	159.920,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulator .....	5.592,- Ft
Commodore C-54 Terminator set .....	11.192,- Ft
Commodore Datasette .....	2.392,- Ft
Commodore Amiga -> Eurocart kábel .....	1.592,- Ft

Joystickok	Árak
Quickshot Joystickok 25 léle típusban 44D,- Ft —	3.190,- Ft

Egyéb kiegészítő termékek	Árak
Noris porvédő Amiga 500-ra .....	792,- Ft
Noris porvédő C-54 I-re és II-re .....	12D,- Ft és 632,- Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó doboz .....	344,- Ft
Noris OB 10D 5.25" lemeztartó doboz .....	344,- Ft
Noris üveg 14" töldelhető monitorfilter .....	992,- Ft
Switty Mouse Amigához .....	2.000,- Ft
Mouse-Joystick Automatikus kiválasztó .....	2.000,- Ft
Real Time Clock Amiga 1200-hoz .....	2.000,- Ft
Midl Amiga Interface .....	2.800,- Ft
Handyscanner Fekete/Fehér Amigához .....	14.392,- Ft
Stereo hangdigitálizáló Amigához .....	5.592,- Ft
Sound Enhancer Amigához .....	2.800,- Ft
Trackball Amigához .....	2.800,- Ft
Rockey Advanced Video Keying Amigára .....	19.992,- Ft
1.76 Mb HD külső floppy Amigához .....	13.592,- Ft
2.5"-2.5" Hard disk kábel .....	2.392,- Ft
Mouse pad .....	152,- Ft
C-54 midl szoliverrel .....	5.200,- Ft
Action Replay MK VI Pro C-64-hoz .....	4.720,- Ft
Képdigitálizáló (színes) C-64-hoz .....	1.592,- Ft
Képdigitálizáló (színes) Atari ST-hoz .....	7.992,- Ft
Beyond the minds eye (Computer Animáció) .....	2.400,- Ft

Memóriabővítők	Árak
512 Kb-os órák bővítő Amiga 500-ba .....	3.992,- Ft
1.0 Mb-os órák chip bővítő Amiga 500-ba .....	6.392,- Ft
0.0 Mb-os órák fastram bővítő Amiga 1200-ba .....	9.592,- Ft
1.0 Mb-os órák fastram bővítő Amiga 1200-ba .....	13.592,- Ft
2.0 Mb-os órák fastram bővítő Amiga 1200-ba .....	19.192,- Ft
4.0 Mb-os órák fastram bővítő Amiga 1200-ba .....	30.392,- Ft
8.0 Mb-os órák fastram bővítő Amiga 1200-ba .....	SD 392,- Ft
2.0 Mb-os PCMCIA bővítő A500/A1200-ba .....	15.992,- Ft
4.0 Mb-os ram modul Amiga 4000-ba .....	22.392,- Ft

Sega Termékek	Árak
Sega Megadrive + 2 pad + 4 Játék .....	19.192,- Ft
Sega Megadrive + 1 pad + 1 Játék .....	12.792,- Ft
Sega MegaCD II. + 3 CD Játék .....	42.392,- Ft
Sega MegaCD II. + 1 CD Játék .....	35.192,- Ft
Sega Game Gear + 1 Játék .....	11.192,- Ft

Mágneslemezek	Árak
NoName 3.5" DSDD lemez .....	392,- Ft
NoName 3.5" OSDD lemez .....	392,- Ft
NoName 5.25" DSDD lemez BULK .....	152,- Ft
Maxell 3 5" MF-2HD lemez .....	792,- Ft
8ASF 5.25" DSDD lemez .....	552,- Ft
Wonderline 5.25" DSDD lemez .....	255,- Ft
Polaroid 3.5" DSDD lemez .....	552,- Ft
Polaroid 3.5" DSDD lemez .....	792,- Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez .....	360,- Ft
Prolex 3.5" DSDD lemez .....	432,- Ft
Prolex 3.5" DSDD lemez (11 db/Form.) .....	472,- Ft
Prolex 3.5" DSDD lemez (11 db/Form.) .....	632,- Ft
Prolex 5.25" DSDD lemez (11db/Form.) .....	280,- Ft

G.V.P. Termékek	Árak
G.V.P. G-Lock S-VHS genlock .....	47.920,- Ft
G.V.P. A1230-II/50/00/4 + DPP-II .....	95.920,- Ft
G.V.P. A1291 SCSI Option .....	11.920,- Ft
G.V.P. Impact Vision 24/CT-Pal .....	159.120,- Ft

Több mint 50 különböző CD-32 program, több mint 70 különböző Sega Megadrive és Sega Game Gear program! Árak 1592,- Ft-9592,- Ft-ig!

## ACOMP Kft. 1135, Budapest, Szent László út 74/a. Tel/Fax: 149-6165 — PC AJÁNLATA

Alaplapok	Árak
386SX-40 Mhz .....	6.740,- Ft
386DX-40 Mhz 128 Kb Cache .....	9.800,- Ft
486DLC-40 Mhz 128 Kb Cache .....	18.692,- Ft
+ koprocesszor .....	15.500,- Ft
486SLC-33 Mhz .....	8.740,- Ft
486SLC-33 Mhz + koprocesszor .....	11.540,- Ft
486SLC-25 Mhz .....	11.540,- Ft
486SLC-25 Mhz + koprocesszor .....	14.340,- Ft
486DX-SX 256 Kb Cache VESA .....	9.520,- Ft
486DLC-SX-DX-MX VESA .....	10.400,- Ft

Processzorok, koproc-ok	Árak
387DX-DLC-40 Mhz koprocesszor .....	2.792,- Ft
486DLC-40 Mhz TEXAS .....	8.120,- Ft
486DX-33 Mhz CYRIX .....	17.500,- Ft
486DX-40 Mhz CYRIX .....	20.000,- Ft
486DX-25 Mhz CYRIX .....	22.000,- Ft
486DX-25 Mhz INTEL .....	38.500,- Ft
486DX-40 Mhz INTEL .....	73.750,- Ft
Processzor-ventilátor .....	792,- Ft

Hangkártyák	Árak
Sound Blaster 2.0 .....	6.792,- Ft
Sound Blaster Pro-2 .....	9.592,- Ft
Sound Blaster 16 BASIC .....	12.392,- Ft
Sound Blaster 16 ASP MC .....	21.592,- Ft
Sound Blaster 32 AVE .....	34.392,- Ft

FDD, CD-ROM, Keyb., Mouse	Árak
1.2 Mb FDD .....	4.792,- Ft
1.44 Mb FDD .....	3.750,- Ft
Panasonic CD-ROM dupla sebesség .....	19.992,- Ft
Sony CD-RDM dupla sebesség .....	18.880,- Ft
Goldstar CD-ROM dupla sebesség .....	17.992,- Ft
101 gombos angol keyboard .....	1.800,- Ft
Acomp mouse + SW .....	832,- Ft
True mouse I + pad .....	1.592,- Ft

FAX-modemek	Árak
ZOLTRIX 96/48/24 BPS belső .....	5.592,- Ft
ZOLTRIX 14400 BPS belső .....	13.695,- Ft
ZOLTRIX 14400 BPS külső .....	17.920,- Ft
ZOLTRIX 28800 BPS belső .....	23.992,- Ft

Ramok, Winchesterek	Árak
414258 DIP 7D na .....	575,- Ft
256 Kb SIMM 7D ns .....	1.296,- Ft
1 Mb SIMM 70 ns .....	3.700,- Ft
4 Mb SIMM 70 ns .....	15.600,- Ft
170 Mb Hard Disk .....	20.200,- Ft
210 Mb Hard Disk .....	20.700,- Ft
250 Mb Hard Disk .....	24.700,- Ft
340 Mb Hard Disk .....	28.300,- Ft
540 Mb Hard Disk .....	42.500,- Ft
1.8 Gb SCSI Hard Disk .....	119.992,- Ft
HDD beépítő keret .....	80,- Ft

Számítógépházak	Árak
Belyház + 200 W tápegység .....	4.200,- Ft
Minitorony + 200 W tápegység .....	4.200,- Ft
Miditorony + 200 W tápegység .....	5.700,- Ft
Nagytorony + 200 W tápegység .....	5.992,- Ft

I/O kártyák	Árak
IOE + HDD / FDD 2S1P1G .....	1.192,- Ft
IDE + HDD / FDD 2S1P1G VESA .....	1.800,- Ft
REALTEK VGA 256 Kb ram .....	3.192,- Ft
REALTEK VGA 512 Kb ram .....	4.280,- Ft
Trident 9400 VESA kártya 1 Mb, TC .....	8.800,- Ft
Western Digi VESA, 1Mh, TC .....	9.992,- Ft
Tsang ET-4000 VESA kártya 1 Mb ram, TC .....	10.992,- Ft

Monitorok, Szoftverek	Árak
14" Mono SVGA monitor .....	9.500,- Ft
14" SVGA (1024 * 768) monitor .....	24.160,- Ft
MS-Dos 6.2 .....	5.400,- Ft
MS-Windows 3.1 magyar .....	4.792,- Ft

Nyomtatók	Árak
HP DeskJet 52D .....	33.992,- Ft
HP DeskJet 500c .....	46.800,- Ft
HP DeskJet 550c .....	67.760,- Ft
HP LaserJet 4L .....	91.200,- Ft
HP LaserJet 4ML .....	143.200,- Ft
HP LaserJet 4 .....	180.000,- Ft

Tetszés szerinti konfiguráció összeállítását vállaljuk:

8-bayház, 1.44MB FDD, IDE + 2S1P1G, 101 gombos bill.	14" VGA mono, 256KB VGA				14" SVGA color, 512KB VGA			
	170MB	210MB	280MB	340MB	260MB	340MB	420MB	540MB
386SX-40MHz 2MB RAM	57.866,-	58.366,-	59.449,-	65.966,-	75.289,-	81.806,-	83.498,-	95.106,-
386DX-40MHz 4MB RAM	67.518,-	68.018,-	69.101,-	75.618,-	84.941,-	91.458,-	93.150,-	104.758,-
486 SLC-33MHz 2MB RAM	59.866,-	60.366,-	61.449,-	67.966,-	77.289,-	83.806,-	85.498,-	97.106,-
486 DX-33MHz 4MB RAM	86.026,-	86.526,-	87.609,-	94.126,-	103.449,-	109.966,-	111.658,-	123.266,-
486 DX-40MHz 4MB RAM	88.526,-	89.026,-	90.109,-	96.626,-	105.949,-	112.466,-	114.158,-	125.766,-
486 DX2-50MHz 4MB RAM	90.526,-	91.026,-	92.109,-	98.626,-	107.949,-	114.466,-	116.158,-	127.766,-
486 DX2-66MHz 4MB RAM	105.026,-	105.526,-	106.609,-	113.126,-	122.449,-	128.966,-	130.658,-	142.266,-

Áraink az ÁFA-t nem, de 1 év garanciát tartalmaznak! Áraink mindenkor változtatásának a jogát fenntartjuk!

C64 képdigitálizáló - csak 1.592,- Ft + ÁFA (a 18. oldalon bővebben szólunk róla)

C64 Terminator Set + Datasett - csak 10.392,- Ft + ÁFA